게임파워 99년 12월호 별책부록

1999
12

GAME POWER

12월호 별책부록

GO! POWER 공략왕!

GAME POWER 1999.12 특별부록 1

국내 최초의 사이버 @(골뱅이)세대를 위한 온라인 게임 매거진
Net 네트 POWER
www.powerzine.com
The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine
창·간·2호
1999. 11 월호
나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~
특종공략/ 통신가를 떠들석하게 만든 최고의 화제
「건담」 크래프트
커버스토리/ 올 겨울 흥행 보증수표
디아블로 2
마감 공략
레인보우 식스: 로그스피어
에이지 오브 엠파이어 2
넷플 공략
C&C: 타이베리안 선 고수편
구입을 서두르십시오!!
"절찬 판매중 매진임박"
각 머그 코너마다 '희귀아이템'을 드립니다
온라인(머그) 게임 존
온라인 게임 시사회/ 일랜시아, 택틱스
●울티마 온라인
●어둠의 전설
●다크세이버
●스타체이스
●리니지
●미르의 전설
●아크메이지
특집
2 스펙옵스 2
기대작 베타 체험
레버넌트
1
별책부록
유명 한국 인기 머그 게임 아이템, 지도 모음집
■리니지, 다크세이버, 조선협객전, 스타체이스
2
건담크래프트 수록
눌러담은 2 CD
이달의 CD 부록에는…
■최신 체험판 게임, 게임패치 (건담크래프트 패치 포함), 필수 유틸리티 등을 2장의 CD에 가득
HOMEWORLD
Net POWER
값 6,800원

Contents

신이시여! 이것이 PS의 그래픽입니까?

DEWPRISM
デュープリズム

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

게임을 시작하는 순간 누구라도"과연 스퀘어!"하는 탄성을 자아낼 만큼 엄청난 그래픽을 자랑하는 듀프리즘. 과거의'유산'을 둘러싸고 슬픔에 빠진 주인공'루우'와 개그 주인공'민트'의 전혀 다른 이야기가 하나의 게임에서 펼쳐진다. 1회 클리어로는 이 게임의 진정한 맛을 볼 수 없다! 모든 파워독자들이 듀프리즘의 참맛을 볼 수 있도록 듀프리즘 세계의 모든 점을 파헤친다.

공략 ⋯› 防塵

기본 조작 (A타입 기준)	방향키, 아날로그 스틱	캐릭터의 이동, 커서의 이동	×버튼	점프, 취소
	□버튼	결정, 공격 타입1	스타트 버튼	메뉴 화면을 띄운다
	△버튼	공격 타입2	L1, R1버튼	시점 변환(단 어떤 곳에서는 통용되지 않는다)
	○버튼	변신(루우), 마법(민트)	셀렉트+스타트+L1+R1	소프트 리셋

게임을 시작

이 게임은 오프닝이 존재하지 않으므로 곧바로 스타트 버튼을 누르자. 이윽고 두 명의 주인공 루우와 민트가 화면에 나타난다(화면 하단에도 나오지만 이 게임의 결정 버튼은 □이다). 처음하는 경우에는 '처음부터 시작한다(最初から始じめる)' 를 선택하고 세이브 데이터가 있다면 이어서 시작한다(續きから始じめる)를 선택한다. 처음부터 시작할 경우에는 아날로그 컨트롤러의 진동 설정이 나오는데 진동시키지 않는다(振動させない)와 진동시킨다(振動させる) 중에 선택하자.

▲민트의 스토리는 엉망진창

그리고 나서는 둘 중 마음에 드는 캐릭터를 골라 게임을 진행하면 된다. 진행해 나가는 던전은 대부분 동일하지만 같지 않은 곳도 더러 존재할 뿐만 아니라 스토리와 분위기가 상당한 차이를 보이기 때문에 다른 곳이라고 이해하는 것이 좋다.

▲루우의 스토리는 시작부터 슬프다

캐릭터 소개

루우(ルウ)

깨끗한 심성과 고운 마음을 지닌 이 게임의 남자 주인공. 'RPG주인공의 무기는 검이다' 라는 불문율을 과감히 파괴, 도끼를 사용한다(하지만 게임 중에는 검이라는 이야기가 나오기는 하지만 어딜봐도 도끼). 과거의 기억을 상실하고 5년 전에 크레아에게 도움을 받은 뒤 2년 동안 동거생활을 보낸다. 그러나 정체불명의 인물에게 크레아를 잃고 그녀를 살리기 위해 '유산' 을 찾아 모험을 떠난다. 사실은 '워렌' 이 만들어낸 인형으로 돌 마스터의 동생이다. 인형이라고는 하지만 곧고 강한 의지를 가지고 있다.

민트(ミント)

'클라우드 스트라이프' 이래의 인간말종이자 '베가 선생' 이래의 정복계 샛별로 심성부터 뒤틀린 여성 주인공이다. 유서깊은 동천왕국의 제 1공주이지만 타고난 망나니성 덕분에 왕위계승권을 박탈당한다. 동생 마야와 사이가 극도로 나쁘다. 왕위 계승권을 따낸 동생에게 복수하기 위해 세계정복을 결의, '유산' 을 노린다. 고집은 돌깨가라면 서러운 인물로 특기는 드롭킥. なに(일본어로 '뭐야' 라는 뜻)를 なぬ('뭐시라' 정도?)라고 말하는 입버릇이 있다.

크레아(クレア)

길을 헤매다 쓰러진 루우를 발견해서 2년 동안 같이 지낸, 루우의 누나와도 같은 존재. 루우를 친가족 이상의 사랑으로 돌봐준다. 정체불명의 인물에게서 루우를 도우려다 죽음을 맞이하게 되는 비운의 여인. 하지만 그녀의 혼은 루우와 함께 계속 따라다니고 있었다…. 대사는 얼마 없지만 상당한 비중을 자랑하는 여인. 얼굴도 참하다.

마야(マヤ)

민트의 동생이자 동천왕국의 왕위 계승자. 차분하고 냉정한 성격으로 대신들의 지지를 얻고 있는 요조 숙녀… 인 것 같지만 사실은 민트 만큼이나 성질이 더럽다. 취미는 민트 괴롭히기. 과거의 마도종족 '에이온' 의 유산인 '북 오브 코스모스' 를 다룬다. 평화를 좋아하기는 하지만 그것은 진짜일까 가짜일까…?

돌마스터(ドールマスター)

동천왕국의 궁정마법사로 마야의 직속부관(인 듯하다. 정확한 직책은 불명). 최강의 에이온 '워렌'의 부활을 위해 만들어진 인형으로 루우의 형과 같은 존재이다. 자신의 사명은 기억하지만 능력을 잃어버렸다. 그래서 반대로 기억을 잃고 능력이 남아 있는 루우를 노리며, 크레아를 살해한 인물과 동일인물이지만 악역이라고는 하기는 힘든 인물로 크레아 살해도 본심이 아닌 사고였다(고 본인은 주장한다). 최후에는 루우를 돕고 죽음을 맞이한다.

프리마돌(プリマドール)

커피엔 언제나 필요한 그것과는 관계가 없는 녀석으로 워렌의 유산이 잠들어 있는 유적의 봉인을 풀기 위해 만들어진 인형이다. 활기차고 순수한 마음의 인형으로 자신이 도구라는 사실에 고뇌하지만 결국은 크라우스 일가의 가족이 된다. 초반의 스토리에서 점점 성격이 변해가는 모습이 재미있다.

벨 & 듀크(ベル & デューク)

신경질적인 성격의 벨과 남자의 로망을 추구하는 듀크는 유산을 노리는 조연들이다. 처음에는 악당같이 등장하나 루우가 모험하는 목적을 알고서는 주인공들의 조력자로 바뀌게 된다. 민트에게 항상 상처받는 벨과 '스타라이트 듀크'라는 이상한 모드로 변신하는 듀크의 코미디는 가히 압권.

로드(ロッド)

무기를 만드는 장인이면서 동시에 검사(하지만 검 이외의 무기를 쓰기도 한다). 이상한 영어 말투와 '죠니 울프'라는 이름의 바둑이, 그리고 '스칼렛 타이푼 엑설런트 감마'라는 긴 이름의 동력선을 가지고 다닌다. 단순한 바보처럼 보이지만 사실은 뜨거운 소울(SOUL-혼)의 소유자. 듀크와 의기 투합을 잘하며 초반에 주인공의 돈줄이 되어주기도 한다. 밀러에게 아주 약하다.

크라우스(クラウス) & 밀러(ミラ) & 엘레나(エレナ)

유산을 연구하는 크라우스와 그 일가. 이야기 전반에 걸쳐 주인공들을 도와준다. 유산에 맹목적인 정열을 불태우는 중년 크라우스와 전직 검사인 밀러, 그리고 맹한 백치미를 풍기는 엘레나의 3인은 어찌보면 한 가족이 아닌지도….

메뉴 화면

게임의 시스템이 워낙에 간단하여 설명할 부분이 그다지 없지만 그래도 예의상(책임감은 어디로…) 설명하기로 한다.

■메뉴(メニュー)
현재 어떤 메뉴를 선택하고 있는지를 표시한다.

■스테이터스(ステータス)
주인공의 스테이터스를 나타낸다.

- **HP**: 주인공의 생명력을 나타낸다. 0이 된 시점에서 게임오버. 현재치/ 최대치를 표시한다.
- **MP**: 루우의 몬스터가 사용하는 능력이나 민트가 사용하는 마법에 소비되는 마법력을 나타낸다. 현재치/ 최대치이다.
- **공격력**(こうげきりょく): 주인공의 공격력을 표시한다. 파란색으로 칠해진 곳 중에 속의 수치는 장비로 인한 +수치를 표시한다. 장비는 장비품을 사자마자 자동으로 장비된다.
- **방어력**(ぼうぎょりょく): 주인공의 방어력을 표시한다. 붉은색으로 칠해진 곳 내에 있는 수치는 장비로 인한 +수치를 표시한다.

■몬스터(モンスター)
지금까지 자신이 쓰러트린 몬스터를 표시한다. 숫자는 쓰러트린 횟수.

■아이템(アイテム)
현재 주인공이 소지하고 있는 아이템을 표시한다.

■옵션(オプション)
게임의 각종(이라고는 했지만 3개) 설정을 할 수 있다.

- **진동**(しんどう): 아날로그 패드의 진동을 설정한다. 오프(オフ)로 끄고 온(オン)으로 켠다.
- **카메라**(カメラ): 카메라워크의 설정을 할 수 있다. ノーマル로 일반 설정, リバース로 리버스 설정으로 전환한다.
- **컨트롤러 타입**(コントローラタイプ): 4가지 타입 중에 1가지를 정할 수 있다. 기본은 A타입.

■돈(おかね)
주인공이 지니고 있는 소지금을 나타낸다.

■플레이시간(プレーじかん)
현재까지 게임을 한 시간을 나타낸다.

풍진 세상 만났으니…

전투 방식은 여느 액션 RPG와 마찬가지이므로(게다가 난이도도 낮다) 별 어려움이 없으나 돈의 획득, 레벨 업 시스템 등등이 일반적인 게임들과 약간 차이가 있다. 게임을 진행하는 데에 있어서의 여러 가지 가이드가 될만한 점들을 소개한다.

레벨은 없으나 성장은 한다

이 게임에는 레벨이 존재하지 않는다. 그러나 HP와 MP는 꾸준히 성장하는데 그것은 전투에서 올려야 한다. 올리는 방법은 각자 틀린데 HP의 경우는 적들에게 꾸준히 얻어맞으면 오른다. MP의 경우에는 루우의 경우에는 몬스터의 특기, 민트의 경우에는 마법을 사용하면 오른다. 단, 루우가 사용하는 모든 몬스터의 기술들이 MP업 대상이 되는 것은 아니므로 주의할 것.

▲얻어맞는 쾌감

▲아픈만큼 성숙해지고

◀수행만이 있을 뿐

▲알겠냐!

몬스터 변신-루우

몬스터로 변신하기 위해서는 일단 몬스터를 쓰러트리면 얻을 수 있는 몬스터 코인이 필요하다. 한 번 몬스터 코인을 얻었던 몬스터로 변신할 수 있는 것이 루우의 특기이기 때문이다. 몬스터 코인을 얻은 후 ○버튼을 누르고 있으면 루우와 그 외의 코인을 얻었던 몬스터들이 표시되는 데 방향키를 움직여서 몬스터를 고르고 ○버튼을 떼면 몬스터로의 변신이 이루어진다. 몬스터 변신은 공격을 하거나 특수한 곳을 돌파하는 데에 사용된다. 원래의 루우로 돌아가기 위해서는 다시 ○버튼을 누른 후 루우를 선택하면 된다.

▲몬스터 오타마(おたま-구슬이라는 뜻)를 예로 들어보자. 늪이 있는데…

▲오타마 변신!

▲부유 이동 관계로 지형의 영향을 받지 않는다

마법-민트

루우가 몬스터라면 민트는 마법이다. 마법은 몬스터와는 달리 조금 복잡한 사용방법이 필요하다. 마법을 구성하는 요소는 크게 두 가지로 나뉘는 데 하나는 색이요 하나는 타입이다. 색은 마법의 속성을 결정하며 타입은 마법의 형태를 결정한다. 이러한 방법으로 전부 35가지 마법이 탄생되며 상황에 따라 여러 마법을 사용하여 적을 쓰러트리며 아이템을 입수해 나간다.

▲풍차 돌리기

▲폭탄. 마법은 문명의 이기보다도 편리한 것

용돈을 버는 게임

이 게임에서는 몬스터를 쓰러트려도 경험치가 없는데다가 돈도 주지 않는다. 몬스터들은 단지 KILL 마크(몬스터를 죽인 수)와 회복제(HP회복에 사용)를 줄뿐이다. 그러면 돈은 어디서 벌까? 첫째로 몬스터 팔기. 지금까지 쓰러트린 몬스터를 가게에 팔면 일정 액수의 돈을 지급하여 준다. 또 하나는 아이템 팔기. 아이템 중에 등장하는 달의 돌(月の石), 밤의 돌(夜の石), 별의 돌(星の石)은 상점에 팔아서 돈을 만들기 위해 존재하는 아이템들이다. 컨티뉴를 하지 않을 자신이 있다면 골드 코인(ゴールドコイン)등의 컨티뉴 아이템(비싸다)을 팔아도 된다. 어쨌든 돈에 있어서는 꽤나 짠 게임이므로 아이템 탐색은 소홀히 하지 말 것.

게임오버

'0이 된 시점에서 게임오버'라고 HP설명에서 언급한 바 있다. 하지만 실제적인 게임오버는 없고 사진의 화면이 등장한 후에 컨티뉴를 할 것인지(コンティニュー), 실력이 부

족함을 인정하고 마을로 돌아갈 것인지(まちにかえる), 그것도 아니면 게임을 포기하고 타이틀 화면으로 돌아갈 것인지(タイトルにもどる)를 결정한다. 단 컨티뉴의 경우에는 코인이 필요하다. 코인의 입수 장소는 바로 교회. 교회에서 기도를 할 때 일정 액수의 돈을 기부하면 각기 다른 코인을 준다. 코인의 효과의 차이는 부활 시의 MP 회복량에 있으므로 MP에 별로 신경쓰지 않는 사람은 브론즈 코인만으로도 게임을 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

게임의 무대-카로나 거리(カローナ街)

주인공들이 배를 타고 도착하게 되는 조용한 마을. 주인공이 갈 수 있는 곳은 얼마 되지도 않으므로 빨리 장소를 외우는 것이 편하다. 이 마을의 특징은 뭐니뭐니 해도 코인. 마을의 이곳저곳에는 길에 컨티뉴용 코인이 떨어져 있다. 바닥에서 반짝반짝거리고 있지만 평소에는 잘 보이지 않고 길이 어둡거나, 밤이 되었을 때 잘 보이므로 코인을 전부 주워 돈을 아끼는 헝그리 정신을 갖도록 하자.

항구

주인공이 가장 처음에 오게 되는 곳이다. 그러나 동전과 이벤트를 제외하고는 전혀 볼일이 없는 썰렁한 곳. 데이비스라는 관리인이 죽치고 있기는 하지만 이 아저씨 역시 별 역할이 없다.

교회

앞에서도 언급한 바 있지만 컨티뉴를 위한 코인을 얻는 것이 주목적인 곳. 기부금은 1000G, 5000G, 10000G, 30000G가 있으며 이에 따라 브론즈 코인(ブロンズコイン), 실버 코인(シルバーコイン), 골드 코인(ゴールドコイン) 플라티너 코인(プラチナコイン)을 얻을 수가 있다.

호텔

▲RPG게임의 호텔은 작은 규모가 특징

쌍둥이 형제가 경영하고 있는 호텔. 숙박비가 500G나 되기 때문에 절대로 올 일이 없다고 생각되지만 이벤트 때문에 한두 번은 와야한다. 벨과 듀크가 묵고 있는 곳이기는 하지만 실제로 여기서 볼 수는 없다. 한 번 묵으면 좋은 일이 생길지도….

크라우스의 집

유적 연구가 크라우스가 살고 있는 골동품점. 실제로 경영은 되지 않는 듯 하다. 이벤트의 진행을 위해서 반드시 들러야 하는 관문과도 같은 곳으로 매 이벤트 때마다 와야 하는 번거로운 곳이다.

여관

▲게임 시작부터 무료 숙소가 등장하는 게임이다

엘레나를 구해준 보답으로 주인공의 숙소가 되는 곳. 세이브와 HP회복이 가능하며 요금은 무료이다.

상점-1

▲이 아이는 가끔 넘어진다

최초의 이벤트를 해결하면 이용이 가능해지는 상점으로 주인공의 공격력을 올리는 브레스(ブレス-팔찌, ブレスレット의 약자라고 생각된다)와 방어력을 올리는 벨트(ベルト)를 판매한다. 아이템은 가장 강한 것을 구매하면 약한 것은 자동으로 리스트에서 사라지며 중고품 매매는 불가능하다(즉, 구입한 것을 팔 수 없다는 뜻).

주점

▲바텐더에게는 비밀이 있다…?

마을의 뒷골목에 가보면 등장하는 주점. 별 얻을 것은 없지만 벨과 듀크에 관련된 이벤트가 있겠다 싶으면 이곳으로 직행할 것을 권한다. 그 외의 특별한 점은 한가지가 있기는 한데….

상점-2

여기에서는 스테이터스 상승 아이템을 판매한다. 이곳에서 판매하는 아이템 이외의 수단으로는 기본 공격력, 방어력을 올리는 것이 절대 불가능한 관계로 스테이터스를 올리고 싶은 사람은 이용해 볼 것. 문제는 하나 당 가격이 30000G 인데….

감가

▲완전 로드의 집

첫 이벤트를 클리어한 후 로드가 죽치고 있게 되는 곳으로 로드와의 전투에는 100G라는 파이트 머니가 필요하다. 하지만 로드에게 승리하게 되면 1000G를 상금으로 받게 되므로 능력이 올라간 상태에서 승부를 하면 확실한 돈줄이 된다. 단, 플레이어의 능력이 올라가면 로드의 능력도 올라가고 로드와의 대전 횟수가 늘어날수록 무기도 바뀐다. 계속해서 로드에게 승리하면….

각종 표 일람

■몬스터-루우

이름	□버튼 공격	△버튼 공격	특징	입수 가능 장소
오타마(おたま)	물어뜯기	꼬리치기	데미지 바닥 회피 가능	카로나의 숲, 지하유적 등 다수
티그레(ティグレ)	물어뜯기	덮치기	수평 점프가 길다	카로나의 숲, 고스트 템플
맨드라(マンドラ)	씨앗	개화	이동 불가능	카로나의 숲
하리(ハリ)	가시 세우기	(대시 중)가시구르기	작은 구멍으로 들어갈 수 있다	카로나의 숲-계곡, 고스트 템플
가고일(ガーゴイル)	킥	초음파	×버튼 2회로 순간 비행	카로나의 숲-계곡
우탄(ウータン)	투석	할퀴기	수직 점프가 높다	카로나의 숲, 고스트 템플, 분노의 산
구돈(グドン)	꼬리치기	화염	화염으로 얼음을 녹일 수 있다	지하 유적, 분노의 산
버섯꼬마(キノコボウヤ)	박치기	포자	-	멜의 아트리에
임프(インプ)	때리기	별	별로 원거리 공격이 가능	멜의 아트리에
모케새(モケドリ)	쪼기	-	기본 부유 능력	멜의 아트리에
스켈톤(スケルトン)	검	조각나기	조각나기로 공격회피	고스트 템플
퍼펫(パペット)	격투	돌진	템플 내의 워프 장치에 이용	고스트 템플
스펙터(スペクター)	냉기	몸 뺏기	-	고스트 템플
도돈고(ドドンゴ)	박치기	해머	△버튼 누르고 있으면 파이널 어택, 바위 격파 가능	분노의 산
마그마그(マグマグ)	박치기	불똥	불똥으로 얼음 격파 가능	분노의 산
펌프킨(パンプキン)	몸 부딪치기	자폭	자폭해도 죽지 않음	마야의 탑
위치(ウィッチー)	호박대포	회전	-	마야의 탑
파빗(ファビット)	날개치기	가드	가드로 공격 방어	마야의 탑
헬하운드(ヘルハウンド)	화염	냉기	2속성 동시에 지님	워렌의 성역
베히모스(ベヒーモス)	돌진	스파크	-	워렌의 성역
진(ジン)	꼬리치기	회오리	2단 점프 가능	워렌의 성역

■마법-민트

이름	색	타입	소비MP	효과	입수 장소
발칸(バルカン)	백색	노멀(ノーマル)	1	원거리 연사 공격	기본 마법
스프레드(スプレッド)	백색	와이드(ワイド)	4	5방향 동시 공격	기본 마법
애로우(アロー)	백색	파워(パワー)	4	원거리 관통 공격	스컬비스트의 잔해
새터라이트(サテライト)	백색	서클(サークル)	10	일정시간정지	카로나 절벽
드롭(ドロップ)	청색	노멀(ノーマル)	2	물속성 연사 공격	기본 마법
커터(カッター)	청색	와이드(ワイド)	4	3방향 동시 공격	기본 마법
리플(リップル)	청색	파워(パワー)	4	멀리서 공격하면 범위 증가	스컬비스트의 잔해
크리스탈(クリスタル)	청색	서클(サークル)	6	주변의 물체를 회전시킴	카로나 절벽
아이시클(アイシクル)	청색	슈퍼(スーパー)	4	전방 일정 범위 랜덤 공격	지하미궁
건강의 샘(元氣の泉)	청색	하이퍼(ハイパー)	100	소비MP만큼 HP회복	위라프와 싸운다(2차전)
버너(バーナー)	적색	노멀(ノーマル)	2	불속성 연속 공격	지하미궁의 함정 개시후
바렛트(バレット)	적색	와이드(ワイド)	4	범위 동시 공격	지하미궁의 함정 개시후
프레아(フレア)	적색	파워(パワー)	6	관통탄 공격	지하미궁의 함정 개시후 · 스컬비스트의 잔해
델타(デルタ)	적색	서클(サークル)	6	3방향 동시 공격	지하미궁의 함정 개시후 · 카로나 절벽
네이팜(ナパーム)	적색	슈퍼(スーパー)	6	3군데 동시 범위 공격	지하미궁
타오르는 마음(燃え上がる心)	적색	하이퍼(ハイパー)	80	MP가 0이 될 때까지 육탄공격	지하미궁의 함정 개시후 · 위라프와 싸운다(2차전)
웨이브(ウェイブ)	녹색	노멀(ノーマル)	3	바람속성 연속 공격	가름 수해
타이푼(タイフーン)	녹색	와이드(ワイド)	2	속도가 느린 공격	가름 수해
게일(ゲイル)	녹색	파워(パワー)	3	고속 관통탄	스컬비스트의 잔해 · 가름 수해
사이클론(サイクロン)	녹색	서클(サークル)	3	대공 공격 마법	가름 수해 · 카로나 절벽
임펄스(インパルス)	녹색	슈퍼(スーパー)	6	자신 주위 전체 공격	지하미궁 · 가름수해
질풍의 고독(疾風のごとく)	녹색	하이퍼(ハイパー)	80	바람속성 최고 공격	가름 수해 · 위라프(2차전)
봄(ボム)	흑색	노멀(ノーマル)	5	연속 폭파 공격	분노의 산
다크브레스(ダークブレス)	흑색	와이드(ワイド)	6	3방향 공격	분노의 산
그래비톤(グラビトン)	흑색	파워(パワー)	6	관통 공격	스컬비스트의 잔해 · 분노의 산
드릴(ドリル)	흑색	서클(サークル)	6	흑색속성 최고 공격력의 마법	분노의 산 · 카로나 절벽
다이너마이트(ダイナマイト)	흑색	슈퍼(スーパー)	10	일정 범위 대폭발 공격	지하미궁 · 분노의 산
어둠의 일격(闇の一擊)	흑색	하이퍼(ハイパー)	50	HP를 1로 만든다	분노의 산 · 위라프(2차전)

스파크(スパーク)	황색	노멀(ノーマル)	5	번개속성추격 공격	고로탄
크랙커(クラッカー)	황색	와이드(ワイド)	6	2개의 불꽃 공격	고로탄
볼트(ボルト)	황색	파워(パワー)	10	적 하나에게 벼락을 내린다	스컬비스트의 잔해 · 고로탄
포스(フォース)	황색	서클(サークル)	8	공격력이 낮은 링의 자장	카로나 절벽 · 고로탄
트라인(トライン)	황색	슈퍼(スーパー)	8	3방향 동시 공격	지하미궁 · 고로탄
눈부신 섬광(眩き閃光)	황색	하이퍼(ハイパー)	100	소비 MP에 따라 공격력 변화	고로탄 · 위라프(2차전)
용기의 빛(勇氣の光)	금색	코스모스(コスモス)	10	△로 배리어 전개, △을 놓으면 발사	워렌의 성역 · 마야

■동전과 효과

이름	효과(HP는 무조건 완전회복)	교회에서의 기부금에 따른 동전 수
브론즈코인(ブロンズコイン)	MP 1/4 회복	1000G-10개
실버코인(シルバーコイン)	MP 1/2 회복	5000G-5개
골드코인(ゴールドコイン)	MP 완전회복	10000G-2개
플라티너코인(プラチナコイン)	MP 완전회복, 공격력 · 방어력+1	30000G-1개

■토니오(トニオ)의 상점(상점-1)

이름	가격	능력치 수정	출현 시기
브론즈브레스(ブロンズブレス) · 브론즈벨트(ブロンズベルト)	1000	+4	나이트메어 클리어 후
실버브레스(シルバーブレス) · 실버벨트(シルバーベルト)	3000	+8	스컬비스트 클리어 후
골드브레스(ゴールドブレス) · 골드벨트(ゴールドベルト)	3500	+12	고스트 템플(루우), 가름수해(민트) 출발 전
플라티너브레스(プラチナブレス) · 플라티너벨트(プラチナベルト)	4500	+16	분노의 산 출발 전
미스릴브레스(ミスリルブレス) · 미스릴벨트(ミスリルベルト)	5500	+20	호수의 유적 후
브레이브브레스(ブレイブブレス) · 블랙벨트(ブラックベルト)	7500	+24	마야의 탑 이후

■홉스(ホップス)의 상점(상점-2)

이름	효과	가격	'환상의 숲' 이후의 가격	코인의 매매가(플레이어가 파는 것임)
파워업(パワーアップ)	공격력+1	30000	5000	브론즈 코인-50
가드업(ガードアップ)	방어력+1	30000	5000	실버코인-500
라이프업(ライフアップ)	최대HP+10	30000	5000	골드코인-2500
매직업(マジックアップ)	최대MP+10	30000	5000	플라티너코인-15000

■주점에서 파는 술의 효과

이름	가격	'물방울의 브로치' 이후의 가격	효과
우유(ミルク)	50	10	MP 10% 회복
쇼워(ショワー)	120	30	MP 25% 회복
트로피칼X(トロピカルX)	220	50	MP 50% 회복

스토리 공략-루우 편

프롤로그

▲FF5의 운석 신이 생각나는 고속 스크롤

어느 눈 내리는 날 밤 어느 숲의 어느 오두막. 이곳에는 소년 루우와 그를 키워준 누님과도 같은 존재인 크레아(クレア)가 살고 있는 곳이었다.

???: 루우…

루우: 크레아……

크레아: 눈 아직도 내려?

루우: 갠 것 같아. 별이 많이 떠 있어서 하늘이 멋있어. 그치만…

크레아: 왜?

루우: 하늘이……무서우리만치 쾌청해. 아까까지 눈이 내렸었는데……. 웬지 기분 나빠.

크레아: 루우는 별 걱정을 다하는구나……

▲이것은 앞으로 일어날 슬픈 사건의 복선이다

루우: ………….

크레아: 그렇게 별이 아름답다면 내일은 날씨가 좋겠지. 외출이라도 하면 어때? 기분전환에 좋을거야.

루우: 응. 그럴게. 새벽에 계곡 새에 있는 연못에 가 봐야지. 사슴떼들이 물을 마시러 올지도 몰라. 그러면 내가 잡아와야지. 그걸로……

크레아: 저번처럼 스튜를 만들어 줘, 라고 하려 그랬지? 루우가 제일 좋아하는 거니까. 내게 맡겨. 기가 막힌 스튜를 만들어 줄 테니까 사냥 확실히 해와야 돼.

루우: 응.

크레아: 그럼 내일은 사냥이네. 새벽에 나가니까 오늘은 밥 챙겨먹고 빨리 자야지. 저녁밥 지을 테니까 좀 기다려.

▲루우의 무기인 도끼가 보인다(검이 아니다! 매너리즘 탈피)

이제 저녁을 만들기까지 잠시 집안을 돌아다닐 수 있다. 어떤 버튼이든지 누르면 다음 회화로 넘어간다. 아날로그의 조작은 약하게 밀면 천천히 걷는다는 점을 알아둘 것.

루우: 잘 먹겠습니다.

크레아: ………

루우: 안 먹어? 식는다?

크레아: 루우, 기억나?

루우: 응?……뭐가?

크레아: 루우가 우리 집에 온 날.

루우: …………

크레아: 그날도 눈이 오는 밤이었어. 빠르지……. 벌써 2년이 지났어…….

▲크레아는 루우가 왔던 그날을 소중히 기억하고 있다

루우: 왜, 크레아?

크레아: 아니…그냥 생각이 나서. 아무 것도 아냐. 신경쓰지 마, 루우.

루우: 응?

크레아: 가축들이 시끄럽네. 늑대라도 온 걸까?

▲눈동자가 움직인다!(어떤 ×가 무사시전 후속작이래?)

루우: 내가 잠깐 보고 올게.

크레아: 조심해.

루우: 괜찮아. 늑대쯤이야 내가 쫓아 버릴게.

(밖으로 나온 루우)

루우: 뭐지? 울음소리가 들린 걸. 맹수가 온 것 같지도 않고……. 뭐지?

???: 찾았다…

▲기형적인 오른팔. 참극의 원흉이다

루우: 누…누구냐!

크레아: 루우!?

▲루우는 맞서 싸우지만

▲역시 오른팔은 기형적으로 강했다

루우: 우…ㅅ

크레아: 그만 둬! 루우에게서 떨어져!

▲조그마한 저항

루우: 크레아, 안 돼! 도망쳐!

(맞고 날아가는 루우)

크레아: 루우!

루우: 도망가, 크레아! 어서! 그만둬!! 그만두라고!!

▲그것이 그녀의 마지막 모습이었다…

모든 것이 끝나버린 그 때, 나의 모험이 시작되었다. 만능의 마력을 지닌 비보 「유산」을 찾아서.

모험의 시작

■공략루트

카로나 거리-카로나 숲-마법사의 아트리에

■조우몬스터

오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 맨드라(マンドラ), 블러드(ブラッド), 하리(ハリ), 가고일(ガーゴイル), 나이트메어(ナイトメア)

STORY

▲민트 발견!

크레아를 살리기 위해 모험을 시작한 루우. 별의 별 어중이떠중이들도 유산을 노리고 있다는 사실에 가벼운 불안을 느낀다.

▲엑스트라들. 얼굴에 악역이라고 쓰여있다

항해 중에 배에 무언가 부딪히는가 싶더니 정신을 차리고 보니 카로나 마을에 도착해 있었다. 부두에서는 데이비스(デービス)라는 사람이 등장. 루우를 반겨준다(이것이 직업). 카로나 마을로 올라가면 엘레나(エレナ)라는 소녀가 숲에서 돌아오지 않는 어머니와 아버지를 찾으러 갔다는 말을 들을 수 있다. 숲에는 몬스터가 우글거린다는 말과 함께. 상관없겠지 라고 생각했으나 엘레나의 아버지인 크라우스(クラウス)가 유산에 대해 연구하고 있다는 말을 듣고 엘레나를 찾아 숲으로 향한다. 도중에 아까 배에서 본 어중이들이 엘레나에게 삥을 뜯고 있다.

▲단지 반겨줄 뿐

▲이 점원에게 크라우스 일가의 이야기를 들을 수 있다

▲고전적이다

루우는 몬스터로 변신하여 어중이들에게 다가간다. 어중이들은 루우를 무시하지만 공격을 하면 화가 나서 루우에게 달려든다. 재빨리 원래 모습으로 변신하여 본때를 보여주자. 어중이들은 뻔하디 뻔한 대사를 남기고 도망간다. 엘레나는 루우가 오타마 모습으로 등장한 것 때문에 루우를 오타마로 오인해버린다. 어쨌든 그녀를 따라 엘레나의 부모님들을 만나자. 크라우스와 아내 밀러는 숲 끝자락에 있는 절벽에 있었다. 그들은 사고가 난 것이 아니라 연구에 심취해서 숲에 틀어박혀 있던 것이었다.

▲바보냐…

◀5일씩이나 자식도 잊고… (이래서 오타쿠들은 안 돼)

크라우스는 절벽 아래에 마법사의 아트리에(연구실)가 있다고 말한 후 급하게 내려가려다가 다리를 다친 모양이다. 그는 거기에 유산의 단서가 있다는 것을 가르쳐주고 루우와 크라우스는 유산을 찾을 때까지 서로 협력하기로 하고 루우가 먼저 아트리에로 향한다. 절벽을 내려가 아트리에에 도착한 루우는 아트리에를 지키는 가디언(스타의 그것이 아냐)을 쓰러트리고, 뒤쫓아온 크라우스 일가와 함께 아트리에를 조사한다. 그리고 아트리에에서 마법사의 일기를 발견한 일행은 조사를 위해 일단 카로나 마을로 돌아온다. 아트리에에서는 세계정복에 심취한 민트를 만날 수 있지만 썰렁한 연출을 남기고 사라진다.

▲유산을… 크레아를 위해서라면 이 까짓 위험 따위…

▲바보냐…2

POINT

부두에는 아무 것도 얻을 것이 없으므로 마을로 직접 향하도록 하자. 마을의 가게들은 전부 문을 닫고 있으므로 살 것도 없다. 마을 사람들에게 정보를 얻는 즉시 카로나 숲으로 향하자. 숲에 들어서면 기본적인 조작을 가르쳐주므로 참고. 이렇다 할 어려움은 없는 곳이다. 블러드와 스모키는 2명이기 때문에 그냥 막 싸우다 보면 핀치에 몰릴 수가 있다. △버튼으로 둘을 한꺼번에 상대하는 것을 기본으로 하자. 늪은 꼭 오타마로 변신하지 않아도 건널 수 있으며, 중간에 등장하는 가고일 상은 가고일로 변신하여 마주 보아야만 문이 열린다.

▲이런 식으로

보스인 나이트메어의 공격법은 크게 두 가지로 돌진과 점프. 돌진은 직선 공격이므로 보고 피할 수 있으며 점프는 착지 후에도 판정이 남아있기 때문에 착지 후 표시가 사라지면 공격하자. 아트리에의 가운데에 있는 금고(金庫)를 조사하면 이벤트 후 마을로 돌아가 버리므로 반드시 그 전에 아이템을 얻자.

▲돈이다. 놓치지 말자

STORY

▲아저씨, 무리하면 다칩니다

크라우스는 마법사의 아트리에에서 가져온 일기를 통하여 호수의 유적에 유산이 있다는 사실을 확인하지만 동시에 거기에는 강력한 봉인이 걸려있다는 사실도 알게된다. 또한 지하미궁의 존재와 거기에서 유산을 연구하던 마법사 엘로이(エルロイ)의 존재를 확인한다. 그리고 그가 유적의 봉인을 풀 아이템을 남겼다는 것도 알아내고 지하미궁으로 출발하려 하지만 아직 다친 다리가 완쾌된 것 같지가 않다. 그래서 대신에 루우 혼자서만 지하미궁으로 출발하게 된다. 미궁 입구에서 민트와 마주치는데 그녀는 루우에게 같이 지하미궁을 탐색하자고 제안한다.

▲자신의 무사를 위해 루우를 유혹

▲민트, 한 많은 생을 마감하다(뻥)

하지만 루우는 단번에 거절, 삐진 민트는 먼저 미궁으로 출발한다.

우여곡절 끝에 미궁 내에서 스컬비스트를 쓰러트린 루우는 아트리에로 이동, 엘로이가 남긴 아이템인 큐브(キューブ)와 티알라(ティアラ)를 발견한다. 그러나 돌아가는 도중에 유산을 노리는 또 다른 인물들인 벨과 듀크를 만나게 되고 듀크와 싸우는 틈에 벨에게 티알라를 빼앗기고 만다. 당연히 추격전이 벌어지지만 한 마리 남아있던 스컬비스트가 루우를 가로막고 그 틈에 티알라는 완전히 벨들의 손으로 넘어가고 루우는 스컬비스트의 추격을 피해 겨우 미궁에서 탈출한다.

▲바보 2인조의 첫 등장

▲결국 티알라는 빼앗기고 만다

POINT

스컬비스트를 상대하기 위하여 상점에서 무기를 사는 것이 좋다. 지하 미궁에 있는 킹앤트는 변신이 불가능한 몬스터이므로 참고하자(구든의 화염에 약하다). 이곳은 기본적으로 루프 던전이다. 잘못된 길을 들면 계속 갔던 길을 반복하게 되므로 방향 감각을 잃지 않도록 주의하자(그다지 어렵지는 않다). 올바른 길을 찾아가는 힌트는 폭포소리를 따라가라는 것. 중간에 있는 폭포에서는 오타마가 1마리 등장하는데 이후의 데미지 필드에서 필요하므로 꼭 얻자. 중반에 필요한 발판 퍼즐은 일단 6개의 발판을 모아야 한다. 모으다 보면 가게되는 얼음은 구든의 화염으로 녹일 수 있지만 대략 100정도의 MP가 필요하므로 몬스터로의 변신을 소홀히 한 사람은 상당한 노가다를 동반해야 할 것이다. 발판을 모두 모으면 처음에 떨어졌던 곳으로 되돌아가자. 발판이 모여 있을 것이다. 맨 오른쪽에서부터 차례대로 발판을 밟으면 진행이 가능해진다.

▲데미지 필드는 이렇게 지나가자

▲구든의 화염을 쓰다보면 MP가 늘어난다. 부족해지면 킹앤트를 구타하여 MP를 모으자

민트를 만난 후 돌아서면 떨어지는 바위 트랩은 아래로 계속 달려 내려가다가 왼쪽으로 피해야 하는데 도망칠 때 떨어지는 천장을 피하는 위치는 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽, 왼쪽, 점프 순이다(깔리면 다시 해야한다!). 거의 최후라 할 수 있는 발판 밟기는 빛나는 발판을 따라가며 밟으면 된다.

▲민트는 버려라

▲전설의 검(?)을 얻고 발판을 밟자

스컬비스트의 공격패턴은 3가지. 하나는 화염, 하나는 화염방사, 나머지 하나는 점프이다. 화염은 보고 피하면 되고 화염방사는

점프로 피하자. 점프는 스컬비스트가 없는 발판으로 피하면 된다. 4개의 발판 위에서 싸우게 되므로 떨어지면 당연히 데미지. 공격이 거세지는 않으므로 차분히 상대하자. 스컬비스트에게 공격할 찬스는 스컬비스트가 빛나고 있을 때뿐이므로 쓸데없는 접근은 삼가도록 하자.

▲가장 위협적인 화염방사

▲이때 때려라

듀크와의 싸움은 지금도 그렇지만 앞으로도 계속 장기전이다. 공격력이 상당한 수준이기 때문에 섣부른 접근은 죽음을 부른다. 듀크의 분신을 사용한 후와 원거리 공격을 끝낸 이후에 틈이 있으므로 그때 두들겨 패주자.

▲매에는 장사 없다

마지막으로 등장하는 스컬비스트는 앞에서 설명한대로 상대하면 된다. 하지만 이번에는 불사신이므로 대충 상대하다가 도망가자. 나선계단을 오를 때에는 안쪽으로 붙어서 도망가도록! 스컬비스트의 속도는 상당히 빠르지만 안쪽으로만 돌면 붙잡히지 않고 올라갈 수 있다. 위에서 떨어지는 철구는 좌, 우 어느 한쪽에 붙어있으면 피할 수 있다. 데미지 양은 적으므로 무시해도 좋다.

▲언뜻 보면 최대의 위기

멜의 아트리에

■공략루트
마로나 거리-멜의 아트리에

■등장몬스터
모케새(モケトリ), 임프(インプ), 버섯꼬마(キノコボウヤ)

STORY

티알라는 잃어버렸지만 그래도 큐브가 남아있었다. 그러나 큐브의 사용법을 알 길이 없기 때문에 다시금 조사는 난항을 겪게된다. 크라우스는 멜(メル)이라는 인물이 조사를 할 수 있을 거라고는 하지만 굉장히 가기 싫어하는 눈치를 보인다. 공포스러운 인물이라나? 그러나 루우에게 그런 것이 문제가 될 리가 없다. 큐브를 가지고 멜의 아트리에로 향하는 루우. 아트리에로 향하는 길과 아트리에의 구조에서 뭔가 이상한 예감을 받은 루우지만 이제와서 멈출 수는 없는 노릇. 아트리에의 문을 두드려보니 아트리에 근처의 소인들은 멜이 현재 부재중이라며 자신들과 놀자고 한다.

▲디자인에 문제가 있다

3명의 소인들과 놀아주며 시간을 보내니 드디어 멜이 등장. 굉장한 센스를 지닌 멜에게 놀라는 루우였지만 중대한 사명이 있는 그에게는 망설일 틈이 없었다. 즉시 큐브의 조사를 의뢰했지만 멜은 유산에 손을 대면 안된단다. 그 유산은 워렌이라는 에이온의 것이라는 것. 그리고 세상을 파멸시킬만한 힘을 가졌다는 것을 가르쳐주며 포기하라는 권유를 하는데.

멜: 잘 들어 루우. 워렌은 그 정도로 위험한 존재야. 그런 에이온의 유산을 해방하면 무슨 일이 일어날지 상상도 안가. 잘못하면… 세계는 파멸이야.

루우: 세계의 파멸… 그래도…. 그래도 난! 난… 멈출 수 없습니다. 내겐 유산이 필요해요. 그렇기 때문에 아무리 위험하더라도 유산을 가지고 싶어요.

멜: 후우…. 먹통이구만. 남자들은. 하고 싶으면 주위에서 아무리 말려도 전혀 듣질 않으니 원…. 알았어. 도와주지. 그 큐브를 조사해 줄게.

루우: 에… 그렇지만 괜찮아요?

멜: 새삼스레 뭔 말을. 내가 말려도 유산을 찾을 거 아냐?

그러나 멜은 조건을 내건다. 그것은 밖의 꼬마들, 즉 '포푸루푸루루' 족의 꼬마 하나가 아트리에로 돌아오지 않는다며 그를 찾아줄 것을 부탁한다.

▲디자인에 문제가 있다 2

▲보기보다는 생각이 많은 멜

POINT

멜의 아트리에에서 등장하는 몬스터들은 여기서 밖에 얻을 수 없는 놈들이므로 반드시 입수하자(HP는 전부 1…). 퍼즐들이 굉장히 짜증이 나는데 일단 공을 굴리는 곳에

▲가만히 보고 있으면 엽기적

서는 버섯꼬마가 굴리는 공에서 높은 점프를 이용해야 통과할 수 있는 곳들이 있으므로 버섯꼬마를 보자마자 죽이지는 말자. 미니게임 버섯꼬마 때리기는 돌아다니는 버섯꼬마들을 공격하면 된다. 단, 작아진 녀석을 때리면 반격을 받으므로 주의.

그네를 넘어서 진행하는 곳은 그나마 가장 쉬운 곳. 그네 사이에 있는 버섯꼬마는 반드시 처리하고 진행해야 후환이 없다. 미니게임 공 받아먹기는 흑색 공을 제외한 나머지 공을 먹으면 된다.

▲초반부터 난관

마지막 놀이에서는 배경의 버섯꼬마가 부는 나팔이 위협적이다. 버섯꼬마가 점프를 하면 나팔을 분다는 신호이므로 그것을 보고 대처하도록 하자. 시소는 한쪽에 무게가 실리거나 점프에서 누르면 움직이는 것이 있으므로 점프를 반복해서 시소를 움직이자. 모케새는 보는 족족 처리하는 것이 진행에 수월하며 미니게임 모케새 놀래키기는 모케새가 나팔위에 오면 그 나팔에 달린 스위치를 누르면 된다. 정원의 모케새를 조사하면 세이브가 가능하다는 것도 알아두자.

▲시간이 꽤나 부족하다

루우의 기억

■공략루트

카로나 숲-카로나 거리-멜의 아트리에-카로나 거리

■등장몬스터

오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 맨드라(マンドラ), 블러드(ブラッド)

아트리에를 나가다 보면 뒤에서 '나는 별'이라며 헛소리를 하고 있는 듀크를 발견할 수 있다. 당연히 루우의 뒷조사를 온 것. 변장이 탄로난 듀크는 루우와 싸우지만 루우의 상대는 되지 않았다.

▲바보냐…3

저 하늘멀리 날아간 듀크를 뒤로하고 꼬마를 찾아 카로나의 숲으로 가면 블러드와 스모키가 꼬마를 괴롭히고 있다. 간단히 물리치고 멜에게 돌아가면 그녀는 조사를 끝내고 레포트를 전해준다. 그리고 멜이 루우에게 던지는 질문.

멜: 면전에다 대고 할 말은 아닌데… 그래도 물어볼게. 루우… 너 인간이 아니지?

루우: …… 어째서 그렇게 생각하시죠?

멜: 뭐라고 해야 좋을까… 그래, 혼의 그림자라고나 할까. 대개, 어떤 사람이라도 혼은 하나뿐. 당연한 일이지. 그렇지만 넌… 넌 틀려. 뭔가가 틀려. 나한텐 보여. 네 곁에, 너의 혼뿐만이 아닌 또 다른 혼의 그림자가…. 네가 보통 사람이라면 그런 현상은 일어나지 않아.

루우: …….

멜: 내가 너무 눈치가 없니? 신경에 거슬렸다면 사과할게.

루우: 괜찮습니다. …사실이니까.

▲자신의 모자를 벗는 루우

루우: 멜씨가 말한 그대로입니다. 난…인간이 아네요.

멜: 얘길 좀 들을 수 있을까?

루우: 난… 5년 전, 어떤 유적에서 눈을 떴습니다. 유적을 나와서 난 계속해서 찾아 헤맸습니다. 내가 어디로 가야하는가를, 내가 뭘 해야 하는가를. 하지만 대답은 어디에서도 찾을 수 없었어요. 그리고 크레아를 만났지요. 본적도 없는 나를 그녀는 소중하게 대해 주었습니다. 내가 머무를 곳이 없다는 것을 알게된 크레아는 아무말도 하지 않고 내 방을 만들어 줬죠. 외톨이였던 난 겨우 가족을 찾았습니다. 크레아라는 가족을…. 하지만 그녀는….

▲프롤로그 직후의 이야기가 나온다

멜: 너와 함께 있는 혼은 크레아라는 사람의 혼이었구나. 루우…. 넌 견디기 힘든 슬픔을 참아가며 여기까지 왔구나….

루우: 그로부터 3년이 지났지만 아직도 어제 일어난 일 같아요. 난… 크레아를 구할 수 없었어요…. 하지만 유산의 힘이 있다면!

멜: 그래……. 네 생각은 잘 알았어. 에이온의 유산이라면 크레아씨의 목숨도 구할 수 있겠지.

루우: 아무리 시간이 걸릴지라도 유산을 찾아내서 크레아를 살린다. 나는 그렇게 내 자신에게 맹세했어요. 나는 그걸 위해 살고… 싸웁니다.

멜: 하지만 루우. 이것만큼은 알아둬. 에이온… 아니, 워렌의 힘은 너무 위험해. 그건 파멸의 힘이야.

▲이것들은 언제 철 들라고…

루우: 파멸이건 뭐건 크레아만 구할 수 있다면….
멜: 세상이 멸망해도? 수많은 슬퍼하는 이들이 나와도?
루우: 그건…….

하지만 그때 민트와 엘레나가 멜을 찾아오고 루우는 민트를 뒤로하고 마을로 돌아간다.

POINT

듀크는 생긴 것 답지 않게 강하다. 일단 어떤 공격도 통하지 않으므로 틈을 보자. 듀크는 괜히 걸어다니다가 혼자 넘어지는 때가 있고 공격 후에도 반드시 한번 넘어진다. 넘어져서 별이 빙글빙글 돌 때 공격하면 데미지를 줄 수 있다. 공격력은 엄청나므로 섣불리 상대하지는 말자.

▲죽을 때 데미지를 준다. 더블 KO에 주의

카로나 숲에서 재등장하는 블러드와 스모키는 여전히 쉬운 난이도를 자랑한다. 역시 △버튼으로 상대하면 OK.

▲공략법은 필요없다

그리고 마을로 돌아간 시점에서 로드에게 가보면 로드의 과거를 들을 수가 있다.

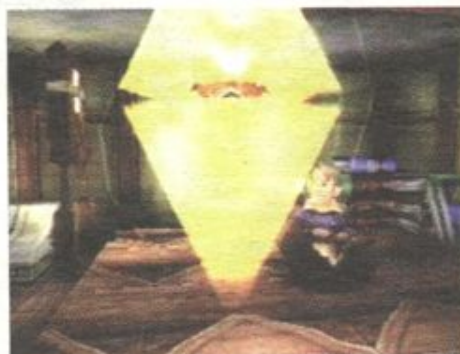
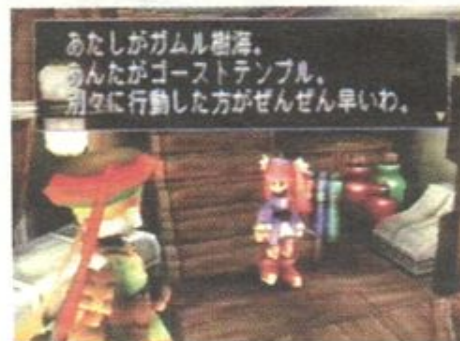
▲GTO(국내판 명칭: 반항하지마)의 마사키 선배가 생각나는 로드의 과거

어둠 속에서 꿈틀대는 것

■공략루트
카로나 거리-고스트 템플-카로나 거리

■등장몬스터
퍼펫(パペット), 스펙터(スペクター), 우탄(ウータン), 구든(グドン), 스켈톤(スケルトン), 오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 하리(ハリ), 가고일(ガーゴイル), 아슈라키마이라(アシュラキマイラ)

STORY

멜의 리포트로 큐브를 열었더니 그 속에 들어있었던 것은 사람과 완전히 동일하게 생긴 인형이었다. 이 인형이야말로 봉인을 푸는 열쇠 '프리마돌'인 것이었다. 하지만 이 인형을 가동시키기 위해서는 여러 가지 아이템이 필요했다. 건틀렛, 솔라렛, 귀걸이, 티알라, 팬트마이트 광석이 그것. 루우 일행의 상의 결과 크라우스가 팬트마이트의 행방을 탐색, 루우가 고스트 템플의 조사, 민트가 가름 수해로 떠나기로 결정하고 각자 임무에 착수한다.

▲프리마돌 첫 등장

▲멋대로 임무를 정하는 민트. 정복자의 풍모가 엿보인다

자기 멋대로 문이 움직이는 유적을 조사하다가 루우를 쫓아온 엘레나를 발견한다. 마을로 돌려보내고 싶었지만 문이 열리지 않는다. 어쩔 수 없이 유적 끝가지 진행하는 루우.

유적 끝에는 듀크가 기다리고 있었다. 강력한 공격을 구사하는 듀크를 쓰러트린 루우였지만 벽이 그들을 엄습해오기 시작했다. 듀크는 상처입은 몸으로 벽을 저지하는 동안 루우는 문을 부수고 결국 탈출에 성공하는 3인. 듀크는 감사의 표시로 마지막 건틀렛을 루우에게 주고 사라진다. 그리고 벨에게 박살이 나는 듀크….

▲엘레나는 폼이 아니다. 때로는 갇히기도

▲때로는 납치를 당하기도

▲이러니까…

▲매를 벌지…

벨: 뭐야아아아아! 건틀렛을 루우한테 줬다고오!?
듀크: 누님…죄송합니다!
벨: 듀크, 그게 사실이냐? 모처럼 찾은 보물은 기냥 루우한테 주다니…. 우째 그런 바보같은 짓을 했냐? 설명 좀 해봐!
듀크: …….
벨: …왜 그래?

듀크: 말로는 잘 표현 못하겠습니다. 저도 처음엔 줄려고 안 그랬습니다. 근데 녀석들에게 도움을 받고 나니까 마음이 변해서···. 왠지 이건 '주는 게 당연하다'라는 기분이 들어서요. 누님! 정말 죽을죄를 졌습니다!

벨: 그랬냐···그럼 됐다 듀크. 얼굴 들어라. 지난 일을 이래저래 떠드는 건 그만 두자.

듀크: 안심하십쇼 누님! 저는 루우 녀석과 친해질 생각은 없습니다. 다음에는 전력으로 싸워서 꼭 건틀렛을 되찾겠습니다.

벨: 듀크 너···.

듀크: 싸워보고 알았습니다. 그 녀석은 나와 영원한 라이벌입니다! 어떤 때는 협력, 어떤 때는 목숨을 건 싸움, 그래요. 이것이···. 남자의 로망이 아니겠습니까?

벨: 이이···픈수야!!

POINT

이 곳에서는 루우가 가진 모든 몬스터의 특징을 풀 활용하지 않으면 진행이 불가능하다. 루우가 변신 할 수 있는 몬스터는 4마리로 한정되어 있기 때문에 그때그때 몬스터를 척살 해가며 변신 가능한 몬스터를 바꾸어야만 한다. 앞의 몬스터 표를 보고 특징을 살리도록 하자.

▲스펙터는 불을 끌 수가 있다

▲퍼펫과 스켈톤은 꼭 쓰일 때가 있다

퍼펫은 공격력이 꽤 강하므로 집단구타를 당하지 않도록 조심하자. 스펙터의 물 공격에 약하므로 스펙터가 있다면 변신하자. 중간에 등장하는 엘레나 납치 이벤트에서는 엘레나와 함께 있을 때 등장했었던 몬스터가 잔뜩 나오는 문까지 돌아가자. 그리고 거기에 엘레나가 있으므로 쓸데없이 헤매지 말자. 그리고 열리지 않는 문은 고스트 템플을 클리어하고 들어오면 열 수 있다.

▲엘레나는 여기에 있다

전부 3번 등장하는 아슈라키마이라는 매우 다양한 공격패턴을 자랑한다. 대부분 어렵지 않게 회피할 수 있지만 번개와 부메랑은 상당한 위력이므로 반드시 피할 것. 공격 기회는 제 3의 머리가 등장한 직후와 화염을 뿜은 후, 그리고 부메랑을 날리고 있을 때와 번개 5격째에 있다. 3번째가 특히 어려우므로 코인을 미리 준비해 가자.

▲아슈라키마이라는 2격째에 반격을 하므로 콤보를 연결하지 말자

▲정면 승부는 위험하다

듀크와의 보스전. 이번에는 격투가로 변한 듀크는 선라이즈 어퍼라는 기술과 충격파를 중심으로 공격해온다. 루우 편에서 가장 어려운 보스전 중의 하나로 일단은 기다려가며 느긋하게 싸우자. 다른 공격들은 거의 틈이 없으므로 선라이즈 어퍼를 사용할 때까지 도망다니다가 선라이즈 어퍼 사용 후 착지를 노려서 3연격을 먹이고 도망가는 패턴을 반복하자.

▲이것이 선라이즈 어퍼

▲틈이 있을 것 같지만 빈틈없는 공격

STORY

민트도 귀걸이의 회수에 성공하여 즉시 장착에 나선 일행. 프리마돌은 깨어났지만 아직은 보행조차도 제대로 할 수가 없다. 게다가 오동작도 일으키는 것 같고···. 이대로는 어쩔 수 없다고 생각한 루우는 크라우스가 말했던 팬트마이트를 찾아 화룡 위라프를

▲위라프는 드래곤이래··· 경직된 민트

▲프리마돌은 기계적인 반응 밖에 보이지 않는다

만나러 분노의 산으로 향하고 민트는 티알라를 되찾기위해 벨 일당을 설득하러 떠난다.

분노의 산에서는 벨 일당이 동시에 공격해왔지만 크레아를 위한 루우의 앞길을 막을 수는 없었다. 위라프를 만난 루우. 위라프는 상대의 마음을 읽는 능력이 있었다.

위라프: 호오…. 너는 워렌의 유산을 노리는 거냐?
루우: 예. 유산의 봉인을 풀기 위해 팬트마이트를 찾고 있습니다. 당신은 진귀한 보석광물을 모은다고 들었습니다만 만일 팬트마이트를 가지고 계신다면 좀 나누어주실 수 있을까요?
위라프: 팬트마이트라면 있지만 그냥은 줄 수 없다. 왠지 아냐? 위험하기 때문이다. 너는 팬트마이트를 써서 봉인된 워렌의 유산을 깨우려고 하고 있다. 하지만 에이온의 요력을 해방한다면 세상은 파멸할지도 몰라. 그래도 상관없냐?
루우: 그건….
위라프: 뭐냐 애송이. 왜 대답 못하냐! 정직하게 말해라. 네 소원을 이룰 수 있다면 세상이 멸망해도 상관없다고 말야. 너 하나 행복할 수 있으면 세계가 멸망하던 말던 상관없다고 말야. 인정해! 말해!
루우: 아냐! 난 크레아를 구하고 싶을 뿐이야!! 그녀가 돌아오길 바랄 뿐이야! 그렇기 때문에 그녀가 돌아올 이 세상을 멸망시키진 않을 거야. 맹세해도 좋아!
위라프: 닥쳐라, 애송이!! 말뿐인 맹세따위 누가 믿는대냐!
루우: 그렇다면 어찌해야….
위라프: 네 손에 들린 무기는 장식이냐? 말로는 진짜 혼의 기백을 알 수 없어. 네 심안에 망설임이 없다고 말할테면 싸움으로 증명해봐라.
루우: 그래요…. 증명하면 되겠지요. 내가 얼마나 진심인지를!

위라프는 루우를 시험하기 위해 루우와 싸움을 벌이고 루우의 마음을 완전히 이해한 위라프는 루우에게 광석을 넘겨준다.

위라프: 네 실력이 이 정도일 줄은 몰랐다. 한번 꽉 밟아줄 생각이었지만… 늙은이 주책으로 끝나 버렸구만 그려.
루우: 괜찮습니까?
위라프: 푸하하하하하하하!! 풋내기에게 동정을 받다니!! 괴염룡 위라프도 늙었구만. 가져가라 루우.
루우: 하지만 정말 괜찮습니까?
위라프: 걱정할 거면 주지도 않았다. 루우여…. 난 싸움을 통해 네 심안을 보았다. 네가 휘두르는 심안에는 일체의 사심이 없었다. 아무리 거대한 힘을 얻는다 할지라도 너라면 길을 잘못 들지 않는다. 1000년도 더 살아서 잘 안다. 난 널 믿는다.

▲벨 일당의 동시 공격

▲위라프는 호쾌한 성격의 용이다

POINT

분노의 산에서 얻을 수 있는 도돈고의 파이널 어택은 무지막지한 위력을 자랑하므로 잘 써먹을 법을 찾아보자. 벨과 듀크의 동시 공격은 상당한 장기전을 대비해야 하는데 일단 벨은 잡기 공격 밖에 하지 않으니 무시하고 듀크를 쓰러트리는 데에 주력하자. 듀크가 쓰러지면 잡기를 피하고 벨 본체를 노려 공격하자. 기체가 파괴되면 벨이 직접 내려오는데 공격이 상당히 허약하므로 막 싸워도 이길 것이다. 듀크의 공격과 벨의 잡기 공격에 주의할 것.

▲듀크를 쓰러트리면 자코 캐릭터들이 등장, 아이템을 흘리기도 한다

▲벨 본체는 아주 쉽다

위라프의 경우 공격 패턴은 4가지이다. 공중에서 화염, 직후에 하강하여 육탄전, 소용돌이, 돌격인데 공격 찬스는 화염과 소용돌이 공격 이후에 육탄전때 맞장을 뜨자. 공격들이 눈에 뻔히 보이므로 굉장히 쉬운 싸움이 될 것이다.

▲하얀 부분에 들어가면 소용돌이에 휘말린다

▲돌격은 점프로 회피가 불가능하다

프리마돌과 함께

■공략루트
카로나 거리-멜의 아트리에-카로나 거리-호반-카로나 거리

■등장몬스터
고로탄(ゴロタン)

STORY

모든 준비는 끝났다. 민트도 어떻게 설득했는지 벨로부터 아이템을 되찾아오고 프리마돌은 진짜 모습을 드러낸다. 외견은 변함

이 없지만 성격상으로 상당히 다른 모습을 보여주는 프리마돌. 하지만 너무 옛날에 만들어진 탓인지 금방 기운을 잃고 만다.

▲프리마돌은 예상외로 건방지다

멜에게 상담을 해보니 그것은 에너지 부족이라며 한 가지 묘안을 소개해준다. 자신의 아트리에에서 사는 고로탄이라는 번개를 다스리는 생물에게 부탁을 하라는 것. 번개로 에너지를 공급하는 조금은 막 나가는 수단이지만 시험해볼 가치가 있다고 생각한 루우는 고로탄에게 도전한다. 그리고 고로탄의 힘을 빌어 프리마돌에게 성공적으로 에너지를 주입해주는데 성공한다.

▲아동 학대의 현장

크라우스는 아뮬렛이 완성될 때까지 프리마돌에게 바깥 구경을 시켜주라고 부탁하고 루우는 프리마돌을 데리고 호반으로 간다. 프리마돌은 자신이 도구라는 사실에 대해 회의를 느끼지만 루우는 그런 프리마돌에게 용기를 북돋워주고 크라우스는 아뮬렛을 완성시켜 프리마돌을 완성시킨다.

▲순진한 마음의 프리마돌

POINT

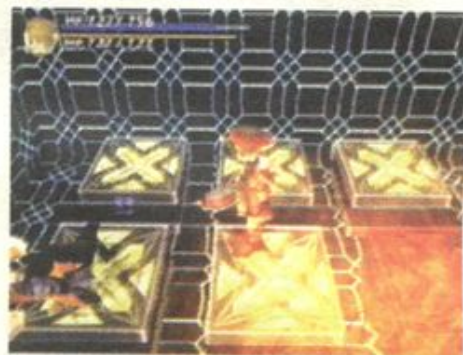
등장하는 상대는 보스로 등장하는 고로탄 하나 뿐. 고로탄은 포푸루푸루루의 마지막 꼬마가 소개해 준다. 고로탄은 작은 번개와 큰 번개의 두 가지로 공격해오는데 작은 번개보다는 큰 번개를 주로 사용한다. 큰 번개는 멍하니 있지 않는다면 맞을 일은 없으므로 쉴새없이 움직이면서 고로탄의 후방을 노려 연속타를 먹여주자.

▲큰 번개

▲후방에서 주는 것이 데미지가 더 높다

호반에서 등장하는 프리마돌과의 경주는 아날로그 스틱을 위로 밀고만(방향키도 마찬가지)있으면 이긴다. 스토리상의 개미 눈꼽만한 차이이므로 그다지 신경 쓸만한 일은 아니다.

▲동화적인 분위기의 고조 이벤트

아, 그리고 한 가지, 민트도 마찬가지지만 이 시점에서 블러드와의 3차전이 숲에서 벌어지는데 거기에는 처음으로 트랩 마스터가 등장한다. 트랩 마스터는 자신만의 필드에서 싸움을 벌이는데 공격이 일어날 블록에는 표시가 나오므로 상당히 쉽게 이길 수 있다. 루우는 근처 블록에서 공격하고 민트는 발칸으로 상대하자.

▲어려울 것 같지?

호수의 유적, 그리고 마야 등장

■공략루트
카로나 거리-호수의 유적-카로나 거리

■등장몬스터
없음

STORY

이제 호수의 유적으로 유산을 찾아 출발! …하려 하지만 크라우스가 아뮬렛을 만드는 동안에 쌓인 피로로 거동이 불편하다. 크라우스가 쉬는 동안 루우는 배를 찾기로 한다. 유적이 호수 위에 있느니 당연히 배가 필요한 것. 밀러 부인의 조언으로 로드에게 가보자. 로드는 분명히 '스칼렛 타이푼 엑설런트 감마'라는 이름의 쾌속정을 가지고 있지만 그냥은 빌려줄 수가 없고 자신과 싸워 이겨야만 배를 탈 수 있다고 한다. 로드의 제안을 받아들여 로드와의 싸움에서 승리한 루우는 결국은 갈 수 없게된 크라우스를 남기고 프리마돌과 둘만 유적으로 향한다.

▲로드는 웃기는 놈이기는 하지만 허풍장이는 아니다

유적에서 프리마돌은 유적의 봉인을 풀기 위해 마치 기나긴 시같은 주문을 외운다. 그런데 루우의 입에서도 그 주문이 흘러나오는데…. 자신도 놀라는 루우. 하지만 어찌되었든 봉인을 풀어야 한다. 그런데 거기에 난데없이 등장하는 의문의 인물들! 그들은 유산의 강력한 힘을 봉인해둔 채로

지키고 있는 동천왕국의 마야 왕녀와 그의 신하인 돌마스터와 사이코마스터였다.

▲주문을 외우는 프리마돌

▲그런데 루우가 어떻게?

마야는 북 오브 코스모스의 힘을 사용하여 루우를 굴복시키려고 하지만 루우의 강력한 의지는 그 힘마저도 이겨낸다. 그런데 돌마스터가 주문을 외우자 루우는 꼼짝할 수도 없는 처지에 이른다. 프리마돌도 잡혀버리는 대 핀치! 그때 거기에 민트가 난입한다. 그것도 벨과 듀크를 데리고…. 3인은 일대 난투를 벌인 후 루우를 구출하여 유적을 탈출하지만 프리마돌은 붙잡혀 버린다. 그리고 프리마돌은 돌마스터의 말에 따르지 않기 위해 스스로 석화한다.

▲속박당한 루우에게

▲증원이 등장!

▲자신을 속박하는 프리마돌

마야는 호수의 유적 자체를 봉인하기 위해 거대한 탑을 만든다. 돌마스터는 마야를 설득, 자신들이 봉인을 풀어서 관리하자고 하지만 마야는 듣지 않는다. 돌마스터는 '그 녀석'을 사용해야겠다고 다짐하는데…. 한편 루우는 민트 일행과 합류, 벨 일당이 왜 우호적인 태도를 취했는지를 듣고 자신의 사정도 모두 털어놓는다. 결국 정식으로 벨 일당의 협력을 얻게되지만 호수의 유적은 탑으로 막혀 갈 수 없는 상황인 것은 변함이 없다. 일단은 휴식을 취하기로 하는 루우.

▲돌마스터는 슬슬 자신의 음모를 진행시킨다

▲루우를 배신하려 했던 민트. 발각 당한 후 뛰어난 연기력을 발휘

POINT

전투는 오직 로드와의 전투뿐이다. 로드

▲단 맞으면 데미지는 크다

는 거대한 망치를 사용하는데 딜레이가 눈에 보일 정도로 크므로 히트 앤드 런으로 싸우면 쉽게 승리할 수 있다. 이 곳을 기점으로 이야기는 중반을 지난다.

크레아의 그림자

■공략루트
카로나 거리-마야의 탑-카로나 거리

■등장몬스터
파빗(ファビット), 펌프킨(パンプキン), 위치(ウィッチ)

STORY

숙소에서 잠을 청하는 루우를 깨우는 소리가 있었다. 잠을 깨어 창문 너머를 보니 크레아가 있는 것이 아닌가!! 루우는 황급히 밖으로 나가보지만 크레아는 뒷골목으로 모습을 감춘다. 마을 이곳 저곳을 돌아다니다 결국 다다른 곳은 교회 안. 루우는 크레아에게 다가가지만 거기에 나타난 것은 사이코마스터! 크레아는 그의 힘으로 몸을 속박 당하고 루우는 사이코마스터를 공격한다. 사이코마스터는 크레아를 구하고 싶으면 마야의 탑으로 오라는 말을 남기고 크레아를 데리고 사라진다.

▲크…크레아?

▲루우의 절규. 그를 이해할 수 있겠는가?

분노와 슬픔, 조급함 등등으로 앞 뒤 생각할 겨를이 없어진 루우. 급히 마야의 탑으로 발길을 옮긴다. 마야의 탑에 등장한 트랩마스터는 루우가 나갈 수 없도록 탑에 장치를 하는 동안 루우는 탑을 오르기 시작한다.

수많은 트랩을 돌파하여 크레아를 만난 루우. 하지만 그녀는 크레아가 아니었다. 그녀는 모드마스터의 변신한 모습일 뿐. 분노한 루우는 모드마스터를 내리치려 하지만 크레아의 모습을 한 그녀를 공격할 수는 없었다.

▲언제봐도 조폭

▲비겁한 수를 쓰는 모드마스터

그리고 그 자리에 등장한 돌마스터!

돌마스터: *가련하구나, 루우. 크레아는 살아있을 수도 있다. …라고, 그렇게 네가 원하는 대로 상상하며 여기까지 왔겠지? 안됐구나, 루우. 네 행동은 전부 소용없다. 그 여자는 죽었다. 크레아는 죽었어. 그게 사실이다.*

루우: *닥쳐!*

돌마스터: *그래, 느껴진다…. 네 가슴에 몰아치는 광기와 분오와 증오가 아주 잘 전해져오고 있다!! 하지만 부족해!! 네게는 더 큰 힘이 숨어있을 터!*

루우: *시끄러워! 네가 뭘 알아!*

돌마스터: *그럼 기억나게 해 주지! 너에게 잠들어 있는 진짜 힘을 내 저주받은 손으로써 말이야!!*

루우: *뭣…! 그 팔은… 그 팔은!!!*

돌마스터: *그래, 나다 루우!! 내가 크레아를 죽였다!!*

▲그의 오른손이…

▲루우의 힘이 개방되고…

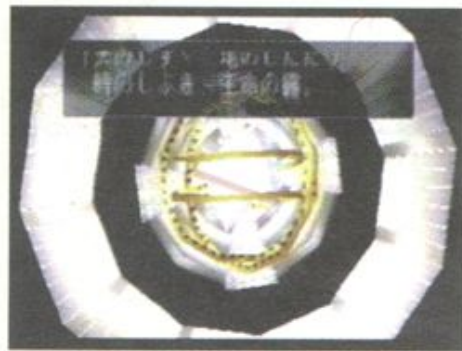
루우: *……주……주겠어, 죽여버리겠어! 네 놈을 죽여버릴 거야!!*

돌마스터: *3년 전과 같구나, 분노로 각성하다니, 가르쳐주지, 넌 절대 날 못 이겨.*

그의 말대로 패배하는 루우. 마야는 이게 무슨 짓이냐고 돌마스터를 꾸짖지만 돌마스터는 마야를 배신하고 의식이 없는 루우를 조종, 북 오브 코스모스를 찢어버리고 만다. 루우가 정신을 차린 곳은 북 오브 코스모스의 내부 세계. 마야는 루우에게 아나타시우스, 즉 이 책을 만든 에이온에게 루우의 정체를 물어보라고 권한다. 하지만 아나타시우스는 루우의 보석을 보더니 곧 워렌의 앞잡이라고 분노하며 루우에게 무차별 공격을 가한다. 그리고 다시 돌마스터가 나타나 아나타시우스의 마력을 흡수해버린다. 그리고 돌마스터가 이야기하는 사실은 실로 놀라운 것이었다.

▲이 게임 최고의 엽기 할아범

▲돌마스터의 재등장

돌마스터: *한 에이온이 있었다. 신에게도 필적할 마력을 지닌 그는 어떤 강대한 유산을 만들어냈다. 우주에 넘치는 갖가지 힘으로부터 조금씩 모여 만들어진 신비의 결정체……. 피어오르는 결정체를 하나로 모아 최고 순도로 정화하여 응축한 그 거대한 힘의 결정이 태어났다. 생명의 빛, 의지의 빛, 이성의 빛, 시공의 빛, 진리의 빛, 허무의 빛, 모든 빛의 흐름을 조정하는 물체, 과거도 미래도 운명도 시공도 생명도 삼라만상을 빛으로 환원하여 생각대로 변하게 만드는 지고의 보물. 그것이… 듀프리즘, 하늘의 결정, 땅의 조형, 시공의 물보라, 생명의 안개, 그 결정이 되는 듀프리즘은 하나의 우주, 바로 그것이었다. 듀프리즘을 가진 자는 우주의 모든 힘의 근원을 지배한다. 그래… 그는, 워렌은 신이 되어야 했다. 하지만… 너무도 강력한 듀프리즘이 워렌 자신에게 비극을 낳았다. 워렌 이외의 에이온들은 듀프리즘을 만들어낸 워렌의 재능을 두려워했다. 공포와 질투에 사로잡힌 그들은 워렌에게 집중공격을 가했다. 적들의 마력에 밀려 워렌의 육체는 사라졌다.*

▲듀프리즘의 등장을 이야기하는 돌마스터

마야: *워렌은… 죽었나요?*

돌마스터: *몸은 죽었지만 정신까지 사라진 건 아니지, 육체를 잃은 워렌은 정신을 강력한 결계로 봉인하고 잠에 빠졌어, 듀프리즘과 함께, 에이온들도 부술 수 없는 영겁결계에 지켜진 채로 워렌은 때를 기다리고 있지, 워렌에 적대하는 에이온도 불로불사는 아냐, 워렌이 잠자는 동안 늙어 죽었지, 시간이 가면 갈수록 워렌의 적은 줄어드는 거야, 그리고 지금 워렌 최후의 적 아나타시우스가 사라졌다! 이제 워렌을 방해하는 녀석은 아무도 존재하지 않아!!*

마야: *그러면 곧 워렌은 부활한다는…?*

돌마스터: *유감이지만 그렇게도 안돼, 워렌을 봉인하고 있는 건 시공에서 벗어난 영겁결계, 외부에서도 내부에서도 절대 부술 수 없어, 자신도 해제 못*

▲루우를 워렌의 인형이라 지목하는 돌마스터

해. 이대로 결계를 풀지 못하면 워렌과 듀프리즘은, 세상이 끝날 때까지 잠을 자겠지. 아나타시우스는 죽었다. 이젠 워렌의 인형에게 주어진 사명만을 다 하면 되. 알겠지, 루우.

루우: 대답해, 돌마스터! 워렌의 인형이란….

돌마스터: 벌써 알고 있을 텐데. 자신을 결계에 가둔 후 워렌은 몇 개의 인형을 만들어 세계각지에 뿌렸다. 그것은 언젠가 부활할 자신의 결계를 부술 목적으로 만든 것이다. 그리고 너도 그 중의 하나다. 너의 그 이마에 있는 보석은 듀프리즘의 작은 조각이다. 봐라. 워렌의 결계를. 너라면 부술 수 있어. 네겐 힘이 있다. 그게 네 사명이야!

루우: 나의… 사명.

돌마스터: 그래. 네 사명이야. 워렌의 잠을 깨우기 위해 넌 만들어졌어! 네 사명을 달성해!

루우: 아냐! 거짓말이야! 크레아를 죽인 네 녀석의 말을 믿을 것 같으냐.

돌마스터: 못 믿나…. 무리도 아니지. 넌 기억을 잃었으니. 내가 능력을 잃은 것처럼. 내 말이 진짜란 걸 증명시켜 주지. 나도 워렌의 인형이다. 네가 내 동생이 되겠지. 넌 5년 전이지만 난 100년 전에 눈을 떴다. 난 기억은 있었어. 그런데 난 실패작이어서 말야. 능력이 없어. 내가 할 수 없기 때문에 다른 인형의 힘을 빌릴 수밖에 없어.

루우: 나를 말하는 거야?

돌마스터: 그래. 그래서 난 3년 전에 널 맞이하러 갔다.

루우: 그리고… 그 손으로 크레아를!! 왜 죽였어!! 크레아는 죽이지 않아도 됐잖아!!

돌마스터: 그건 우연한 사고였어. 난 죽일 생각이 없었는데 그 여자가 너무 약했던 거야.

루우: 사고라고!!

돌마스터: 안심해. 네가 사명을 달성하면 크레아를 살려줄게. 듀프리즘의 힘을 쓸 수 있으면 그 여자 목숨은 간단히 되찾을 수 있어.

▲사람의 목숨은 그렇게 값싼 게 아니다. 돌마스터!

하지만 루우는 돌마스터를 따르지 않는다. 돌마스터는 동생과 싸우기 싫다고 하고 루우는 그것을 인정하지 않자 그는 차라리 프리마돌을 이용하겠다며 떠나간다. 그리고 돌마스터는 프리마돌을 이용하여 워렌의 성역의 봉인을 푼다.

▲워렌의 성역이 다시금 부활한다

POINT

사이코마스터의 공격패턴은 잡기와 전체 공격의 2가지이다. 잡기 공격을 가할 때는 몸이 공중에 떠서 이동하므로 요리조리 피하면 된다. 전체 공격은 원형으로 충격파를 날리는데 그다지 위험하지는 않다. 문제는 사이코마스터를 정면에서 공격하면 반드시 반격을 받는다는 것. 언제나 측면이나 배후에서 공격을 가해야만 하며 3격째의 공격은 들어가지 않으므로 초 장기전을 각오하자.

▲사이킥커답다

마아의 탑에서는 퍼즐이 몇 가지 있는데 호박 발판과 이동 발판이 있다. 호박 발판은 건너편에서 위치가 호박대포를 발사하여 방해를 하므로 제자리 점프로 피하는 지혜를 보여주자. 하지만 가짜 호박 발판이 존재하니 주의하자.

이동 발판은 어느 정도 루우를 태우고 가다가 루우를 튕겨버리는 발판인데 다른 발판으로 갈아타면 된다. 단 발판 위의 있는 파빗 때문에 물먹을 각오를 많이 해야 한다. 돌마스터와의 싸움은 이벤트 전투이므로 이길 생각은 처음부터 하지 말자. 문제는 아나타시우스와의 싸움인데 상당히 얍삽한 플레이가 특기로 무지 짜증나는 공격을 펼친다. 많이 맞아가면서 싸워야 하는데 한 가지 조언한다면 반드시 쫓아다니라는 것이다. 이 녀석은 거리가 멀어지면 절대로 가까이 올 생각을 하지 않으므로 꼭 쫓아가서 싸워야 한다. 방어력은 약하므로 육탄 총력전을 펼치자.

▲떨어지면 펌프킨 3마리와 싸워야 한다

▲엽기적인 수염 공격

▲유도탄. 울고 싶다(당해보면 안다)

하늘을 목표로

■공략루트

카로나 거리-분노의 산-카로나 거리-카로나의 숲

■등장몬스터

마그마그(マグマグ), 도돈고(ドドンゴ), 우탄(ウータン), 구돈(グドン) 오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 맨드라(マンドラ).

STORY

돌마스터는 트랩마스터와 모드마스터에게

지상을 부탁하고 하늘로 간다. 적은 이제 하늘에 있어 지금으로서는 어찌할 방도가 없다. 위라프에게 가서 방법을 상담해보자. 도중에 트랩마스터와 모드마스터가 길을 막지만 루우를 막을 수는 없었다. 위라프는 루우에게 사명과 의지를 착각하지 말라며, 너는 더 이상 인형이 아니라며 하늘로 갈 것을 권한다음 어떤 아이템을 넘겨준다. 그것은 바로 위라프의 '날개'!!

위라프: 네가 크레아를 구하는 것은 누구의 명령이냐?
루우: 아닙니다.
위라프: 그렇지. 그건 네 가슴에서 태어난 소원일 것이야. 누가 명령한 게 아니라 네가 맹세한거야. 네 의지라고.
루우: 내… 의지.
위라프: 사명을 달성하는 것도 중요한 일이지. 하지만 사명에 묶여 자신의 의지를 억제한다면 넌 영원히 조종당하는 인형일 뿐이다. 그게 싫으면 네 의지를, 소원을, 맹세를 최후까지 따라가 봐!! 워렌이 어쨌다는 거냐. 남이 정한 한심한 사명 따위 네 날개로 날려버려. 가라 루우. 불안을 버리고 자유로운 마음으로 날아가라. 그러면 네 앞에 반드시 빛의 길이 열릴 것이다. 그게 인간이 사는 방식이야. ………… 이상한 일이군. 용과 인형이 인간 말로 떠들고 있잖아.

이것으로 루우는 하늘로 올라갈 수 있게 된다. 엘레나가 배웅을 해주고 민트는 자기도 데려가 달라고 하지만 루우는 이것은 자신의 싸움이므로 데려갈 수 없다며 혼자 성역으로 향한다.

▲위라프. 정말 멋진 용이다

▲그는 저 하늘로 사라졌다… (하지만 다시 나타난다)

POINT

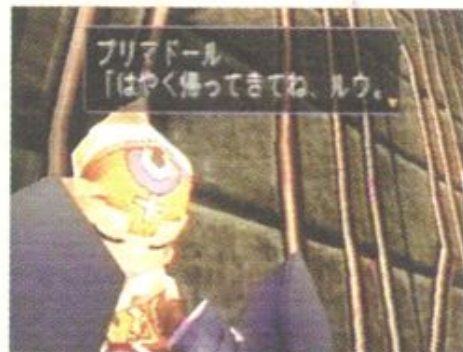
몬스터는 무지 많이 등장하지만 보스 전은 두 번 밖에 없다. 트랩마스터는 전처럼 상대하면 별 무리가 없을 듯. 모드마스터는 루우로 변신하기도 하고 가고일이나 베히모스로 변신하기도 하는데 맞장으로 상대하면 차질없이 상대할 수 있다.

▲쓸데없이 죽지 않겠다는 돌마스터와의 약속 때문에 특공을 하지 않는 트랩마스터

▲돌마스터를 기다리기 위해 살아남는 길을 택하는 모드마스터

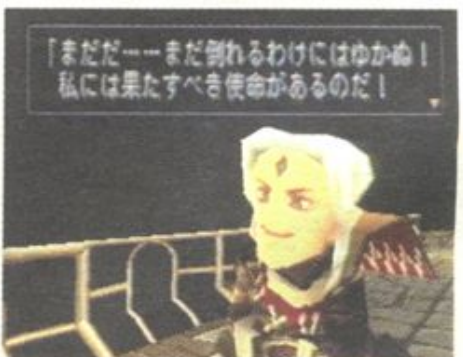
최후의 싸움이 시작되므로 그에 대비하여 아이템을 확실히 챙겨놓는 일만이 남았다. 돈은 남겨두어 보았자 전혀 쓸 일이 없으니 전부 무기나 능력치 업 아이템으로 바꾸어 놓자.

STORY

워렌의 성역에 도착한 루우. 그를 제일 처음 맞이한 것은 싸늘하게 식어버린 프리마돌이었다. 그는 성역의 봉인을 푸느라 모든 에너지를 소모해 버린 것. 그는 루우의 얼굴을 마지막으로 보고 기능이 정지되어 버린다.

▲하지만 다시 살아날 거야… 조금만 기다려 줘…

수많은 트랩을 거쳐 성역을 오르는 루우를 저지하는 것은 사이코마스터였다. 그는 모든 힘을 다해 루우를 상대하겠다며 데미지 필드 내에서 싸움을 건다. 하지만 역시 크레아를 향한 열망에 당해낼 수 없었던 사이코마스터는 길을 내주고 루우는 돌마스터를 쫓아 성역 끝까지 다다른다.

▲실눈을 뜬 사이코마스터. 藤井八雲가 생각난다

돌마스터는 루우에게 최후의 설득을 하지만 루우는 오히려 남이 내려주는 '사명'이 아닌 자신의 '의지'를 택하겠다며 돌마스터와 맞선다. 돌마스터는 본모습을 드러내고 루우와 상대하지만 이미 진정한 힘을 얻은 루우에게 패배한다. 그리고 돌마스터는 무언가를 깨달은 듯 하지만 이내 정신을 잃어버린다. 그리고 듀프리즘을 향해

▲사명을 강조하는 돌마스터

▲그러나 그는 사명만의 삶의 의의가 아니라는 것을 망각하고 있었다

나아가는 루우.

그곳에는 워렌의 정신체가 있었다. 루우는 크레아를 살려달라고 부탁하고 워렌은 의외로 순순히 크레아를 살려준다. 하지만 문제는 워렌이 크레아의 몸을 지배하여 세상에 부활하려 한다는 것. 루우는 워렌에게 대항하여 도끼를 든다.

▲크레아에 씌인 워렌

격투 끝에 크레아로부터 혼을 떼어내는 데에 성공하지만 워렌은 재차 루우에게 빙의할 심산으로 루우를 속박한다. 위기일발의 상황. 그때 의외의 인물이 등장하여 루우를 구해내는데, 그는 바로 돌마스터! 하지만 그는 워렌의 일격에 쓰러지고 만다. 그에 반응한 루우가 워렌을 공격하고 워렌의 혼은 무너져 내리기 시작한다.

돌마스터: *잘했다, 루우…. 네 의지의 힘이라면 워렌의 금술을… 우리들 인형의 숙명을 부술 수 있다고 믿었다.*

루우: *왜… 날?*

돌마스터: *… 당연한 일이다. 넌 내…. 아무래도 여*

▲역시 피는 물보다 진하다

▲그것이 비록 만들어진 피라 할지라도…

기까지인 것 같다. 안녕, 루우….

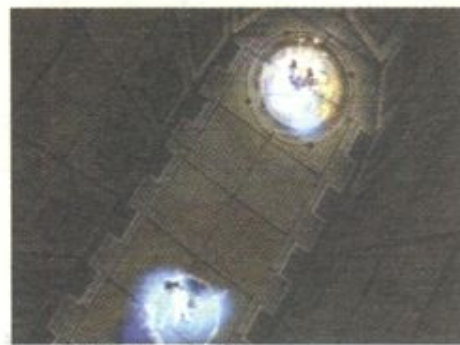
루우: *……… 혀… 형….*

돌마스터: *훗, 나쁘지 않군. 그렇게 불리는 것도 말야. 내 100년은 헛되지 않은 것 같구나….*

▲사라지는 워렌, 성역도 무너진다

▲크레아를 데리고 탈출!

▲민트도 등장하나…

▲절대절명의 위기에…

▲사이코마스터가 등장!!

뜻을 이루지 못한 워렌은 자신의 듀프리즘에 빙의하여 최후의 싸움을 건다. 그리고 세상의 운명을 건, 크레아의 행복을 건 최후의 싸움에서 승리한 루우는….

POINT

처음에 올라갈 때에는 워프존을 이리저리 가다보면 자연히 길이 보인다. 몬스터가 강한 것이 마음에 걸리므로 도망 다니는 것을 권하겠지만 헬하운드와 도돈고는 반드시 변신이 가능해야 한다. 층마다 등장하는 발판에서는 남은 시간만큼 HP가 회복되므로 최대한 빨리 통과하자.

▲바위는 도돈고

▲불은 헬하운드

▲얼음은 마그마그로 1방에!

▲HP보너스 찬스

사이코마스터의 패턴은 '전과 같다+유도 공격이 추가' 되어있다. 거기에다 벽에 닿으면 5점의 데미지를 입는다. 강한 보스이므로 방심하지 말기를. 여기에서 등장하는 횃불 트랩의 돌파법은 다음과 같다. 일단 다른 방의 횃불들은 가운데 두 개만 켠다(헬하운드 이용). 켤 때마다 등장하는 돌은 처음에 들어왔던 방으로 옮기자. 작은 불은 진의 바람으로 살리면 된다. 그렇게 3개를 모으면 첫 번째 방의 횃불을 전부 끄고 다시 가운데 2개만 켜면 된다.

▲여기서 진을 사용

절규의 회랑은 일종의 보스 퍼레이드. 동, 서, 북쪽의 적들만 쓰러트리고 서쪽의 워프존

▲나이트메어

▲스컬비스트

▲아슈라키마이라. 먼저 상대하는 것이 유리하다

으로 나가면 된다. 괜히 시간끌지 말자.

돌마스터와 싸움은 생각보다 쉽다. 모든 공격은 멀리서 있으면 맞지 않는다. 공격찬스는 돌마스터가 손을 앞으로 세우고 돌진해올 때(돌마스터가 빛난다)이다. 공격 후에 돌마스터가 잠시 경직되므로 이때 공격해주자. 차분히 싸워라.

▲이때를 노려라!

▲이때는 도망쳐라!

마지막 워렌과의 싸움. 크레아 형태에서는 커다란 놈이 거슬린다. 크레아를 공격하되 커다란 놈이 점프할 때는 지진 공격이므로 점프로 회피하고 회전 공격 역시 점프로 피할 수 있다. 커다란 놈이 멈

▲크레아 자체는 공격하지 않는다

▲커다란 놈은 쓰러트려도 부활한다

추어서 크레아를 돌아보면 HP회복의 신호이므로 커다란 놈을 공격하여 방해를 해주자.

워렌 최종형태와의 싸움은 의외로 간단. 기본은 회피이다. 계속해서 피하다가 사진의 형태가 되면 △버튼을 눌러서 공격을 가드하고 공격이 끝나면 점프해서 때려주자. 공격 기회가 유일하게 이때뿐이라는 사실을 알아둘 것! 마지막 보스치고는 쉽다.

▲이때를 노려서 공격!

▲잡히면 괴로워진다

엔딩-언젠가 만날 너에게

3일간의 긴 잠에서 깨어난 루우는 크레아

▲뭘 꾸미는 거야 이 아찌들…

를 만나러 크라우스의 집으로 간다. 그런데 크라우스네서는 자꾸 나중에 오라고 퇴짜를 놓는데….

루우: 저기…이제 크레아 만나도 되요?
크라우스: 에? 아…그게….
밀러: 미안해 루우군. 조금 더 기다려 줄래?
루우: 그래요…? 예, 그럼 나중에 다시 올게요.

▲이 고독감은…

루우: 크레아….
???: 루우!
루우: 아….

▲마주 보는 둘

루우: 아직 자고 있는 거 아니었어….
프리마돌: 사실은 말야, 루우보다 일찍 일어났지 뭐야!
엘레나: 죄송해요 루우씨, 곧 알리려고 했는데 크레아씨가 "기다려요."라고 해서….
루우: 왜?
크레아: 그렇잖아…. 3년 만인데 잠 덜 깬 얼굴 보이고 싶지 않아….
루우: ……….
프리마돌: 그래서 루우한테는 비밀로 한 거야.
엘레나: 그 동안 엄마랑 제가 단장해줬죠♪
루우: 그랬어….
크레아: 걱정 끼쳐서 미안, 내가 멋대로….
루우: 됐어, 이제 됐어. 난 단지 크레아를 만나고 싶었을 뿐이니까…. 이상하지, 나 왜 이러지? 겨우 만났는데 왠지 심장이 덜덜 떨려, 크레아를 제대로 볼 수가 없어….
엘레나: 얼래? 루우씨 왜 울어요?
프리마돌: 쉿! 누나 가만있어!
크레아: …… 무리하지마 루우. 나도 이렇게 만나기 전까지 너무 불안했어. 3년만에 루우가 확 변했으면…. 3년 동안 잠만 잔 난 변해버린 루우를 따라갈 수 없을 것 같아라고, 좀 무서웠어…. 그치만…. 안심했어, 조금 키도 크고, 팔도 두꺼워졌지만…. 루우는 루우로 남아주었어….

▲손을 내미는 크레아

루우: ……. 어떡해….
크레아: 왜 그래?
루우: 계속 생각했어, 크레아를 만나면 무슨 말을 할까, 혼자 시무룩해 있을 때 언제나 생각했어. 처음에 뭘 말할지도 다 정했는데, 근데 크레아를 만나니까 그런 건 다 날아가버리고… 머리 속이 새하얗게….
크레아: 나도 그래, 다 생각해 놨는데 만나자마자 잊어버렸어. 그래서… 지금 이 기분을 그냥 말할 수밖에 없네, 루우…고마워, 루우 덕분에 돌아왔어.

루우: 어서 와 크레아.

▲모두가 지켜보는 가운데 루우의 여행은 막을 내린다

스토리 공략-민트 편

※루우편과 완전히 같거나, 퍼즐이나 보스전이 없는 곳은 POINT를 삭제하였음

프롤로그

▲갑자기 왕궁

민트: 오오~ 오늘 저녁도 호화판이네~♪

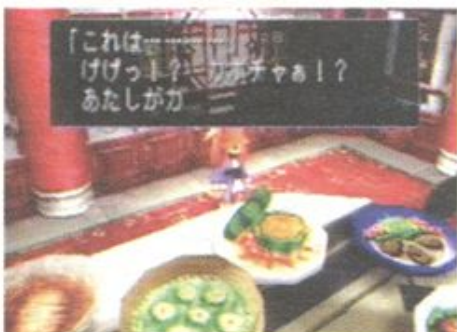
시종: 공주님! 아직 준비가 덜 됐습니다! 준비가 끝날 때까지 방에서 기다리세요!

민트: 그렇긴 하지만 성 구석구석에 맛있는 냄새가 난단 말야! 참을 수 있는 게 오히려 이상한 거야! 하~…. 보기만 해도 군침이 도네….

시종: 좀 시식같은 것 좀 하지 좀 마세요 좀!

민트: 음~ 좋구만♪

시종: 뭐, 뭐 이리 빨리…. 공주님! 버릇이 나쁘시군요!

민트: 사소한 일은 잊어버려. 어차피 나중에 먹을 테니까 지금 먹든 나중에 먹든 같잖아♪

▲호박 혐오증

시종: 그, 그건 국왕각하의 의자입니다! 공주님 자리가 아닙니다!

민트: 괜찮아, 괜찮아. 지금은 아빠 의자지만 어차피 내의자가 될 건데 뭐.

시종: 확실히 공주님은 언젠가 우리 동천왕국의 여왕님이 되실 분입니다. 하지만….

▲철저한 결과론자

민트: 그러니까 앉아도 되잖아~.

????: 언니!

민트: 응???

▲본능에 충실하다. 역시 인간말종

민트: 뭐야. 마야. 돌마스터 따위나 데려오고.

마야: 이거야, 저거야가 아녜요! 언니에게 할 말이 있어요.

민트: 할 말? 그것보다 식사나 하자. 식사!

마야: 뭐 이런 제멋대로가…. 언니는 자기 입장을 알고 있는 거예요?

민트: 내 입장? 당연하지! 난 네 언니! 동천왕국의 제 1왕녀! 좀 있다가 이 나라를 지배할 여왕이 될 초 · 중요인물이지! 좀 더 쉽게 설명하자면! 이 민트님은 너 따위보다는 전혀 머리좋고 이쁘고, 멋지다는 거야! 알겠냐? 난 미래의 여왕님이야!

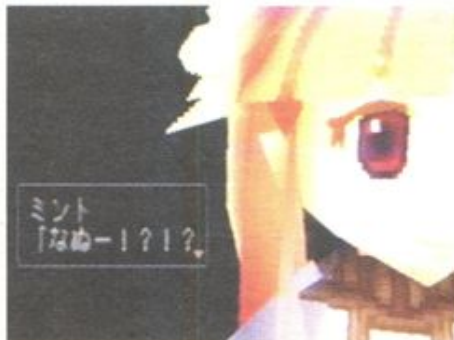
마야: 그건 어제까지예요!

민트: 헤?

돌마스터: 아까 왕국최고회의가 열려서 말이죠. 민트님의 왕위계승권 무효가 만장일치로 확정됐습니다.

민트: 하? 그, 그게 뭔 말이지?

돌마스터: 즉 민트 전하는 여왕이 될 자격을 잃었다는 말입니다. 차기여왕 즉위는 민트님이 아니고 마야님이 됩니다.

마야: 언니는 여왕 실격이라는 거예요!

▲굳었다

민트: 뭐…, 뭐…, 뭐시라!?!? 왜왜왜왜왜왜왜왜왜!!! 왜 내가 여왕 실격이지!? 어떤 놈이 결정한거야!!

돌마스터: 말씀드렸듯이 왕국최고회의입니다. 당연히 국왕폐하도 찬성하셨죠.

민트: 아빠까지…. 잔인해! 너무해 이건!!

마야: 무슨 말씀을! 마법 공부는 땡땡이만 치고! 밤새고 늦게 일어나는 일상생활! 국고 낭비! 싫은 음식 안 먹고 좋은 음식은 5인분 먹기! 그런 제멋대로인 언니가 우리 역사 깊은 동천왕국을 통치할 수 있을 것 같애요?

민트: 그거야, 될 대로 되겠지….

마야: 그런 무대포 정신이 동천왕국을 붕괴 시킨다구요!

돌마스터: 민트 각하가 여왕이 되면 우리나라는 반년이면 망하겠지요.

시종: 아마도….

▲네 죄를 네가 알렸다

▲깐죽대기. 제일 싫어 정말

민트: 할아범까지 그런 말을?

마야: 납득하시겠죠. 다음 여왕은 언니가 아니라 저예요. 오늘부터는 조금 빡세게 나갈 거예요. 괜찮죠?

▲눈을 보라

민트: 괜찮을 리가 없잖아! 이렇게 되면 힘으로라도 뺏겠어! 너 따위는 내 마법으로 박살이야!
마야: 어머나, 저하고 싸우려고요?

마야가 가지고 있는 북 오브 코스모스는 에이온의 유산. 민트의 아류(我流) 마법이 상대가 될 리가 없었다. 결국 민트는 세계를 정복하고 마야를 평생동안 화장실 청소를 시키기 위해 유산을 찾아 모험을 떠난다. 그리고 2년 후….

노려라! 세계정복

■공략루트
카로나 거리-카로나 숲-마법사의 아트리에

■조우몬스터
오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 맨드라(マンドラ), 블러드(ブラッド), 하리(ハリ), 가고일(ガーゴイル), 나이트메어(ナイトメア)

STORY

배를 타고 도착한 카로나 거리. 들어오자마자 이상한 어중이들에게 차여서 기분이 몹시 나쁘다. 그러나 일단은 유산을 찾는 것이 목적! 따라서 마을에서 유산을 찾는다는 크라우스를 찾으러 숲으로 향한다. 숲에서는 건방지게도 자신을 치고 간 불한당들이 여자아이를 괴롭히고 있었다.

▲스컬로 드림?

정확히 20배로 괴롭혀서 쫓아낸 민트는 크라우스의 딸 에레나와 함께 크라우스를 찾으러 간다. 크라우스는 연구에 심취하여 있었던 것이지 특별한 위험에 처해있던 것은 아니었다. 그리고 같은 유산을 찾는 루우를 소개받은 민트는 그들과 함께 유산을 찾기로 협력한다. 다리를 다쳐서 유적까지 가기가 조금 불편한 크라우스보다 먼저 아트리에를 조사하러 떠나는 민트. 당연히 보물은 혼자 차지해야 할 것 아닌가!! 아트리에의 가디언을 쓰러트린 민트는 마법사의 일기를 발견, 뒤늦게 도착한 크라우스와 함께 일단 마을로 철수한다.

▲루우는 생긴 것도 슬프게 생겼다

▲바보냐… 3

POINT

이 부분은 기본적으로 루우와 비슷하다. 단, 늪은 그냥 점프로 건너야하며 마법의 역할과 조합의 방법을 익히는 것을 기본으로 하자. 방향키의 좌우로 색을, 방향키의 상하로 타입을 결정한다. 효과는 직접 써서 알아보던가 앞의 표를 참조해주기 바란다. 가고일은 2마리를 동시에 쓰러트리지 않으면 입구가 열리지 않으므로 주의하자(FF5?).

▲레벨 3 프레아로 반격하지 않는 것이 다행(무슨 뜻인지는 글의 괄호를 참조)

한 가지 유념할 점은 블러드와 스모키를 상대하기가 상당히 까다롭다는 점이다. 민트는 공격력이 워낙에 약해서 근접전으로 이들과 상대하다가는 코인 몇 개 날려먹기 십상이다. 원거리 공격으로 철저히 괴롭혀주자. 또한 나이트메어에게는 모든 공격의 데미지가 1~3정도일 것이다. 점프 킥(점프해서 공격)을 먹이면 6~8까지 데미지가 나오므로 빈틈을 보일 때 점프 킥으로 상대하자.

▲아무리 쌈 잘해도 총 한방에 끝인 것과 같은 이치다

▲점프 킥을 잘못 쓰면 이렇게 된다

지하미궁의 함정

■공략루트
카로나 거리-지하미궁-카로나 거리

■등장몬스터
구돈(グドン), 킹앤트(キングアント), 오타마(おたま), 스컬비스트(スカルビースト)

STORY

유산의 단서를 잡은 민트는 지하미궁 속 엘로이의 아트리에에 존재하는 아이템을 가지러 단신으로 나설 것을 결의한다. 왜 단신이냐구? 당연히 보물은 민트님의 것이니까!! 따라서 중간에 만나는 루우의 호의도 무시하고 미궁으로 잠입한다.

▲대사의 분기는 전혀 무시해도 좋다

▲언제나 앞서가는 침착한 루우

▲에구 불쌍한 것

루우는 민트보다 항상 먼저 움직여서 그녀를 불안하게 하지만 결국 바위에 깔리는 신세가 된다. 그러자 민트는 보물을 독점하기 위해 루우를 내버려두고 아트리에로 향한다. 아트리에의 보물을 발견한 민트는 돌아가는 길에 과거에 인연이 있는 벨을 만나게 되는데.

????: *기다려!*

민트: *이 목소리는…. 설마…벨!?*

벨: *호오~. 날 기억하나? 그거 영광이네.*

민트: *오랜만이네. 벨. 마지막으로 만난 게 1년 전인가?*

듀크: *응? 누님 아는 얘예요?*

벨: *그렇구나. 듀크는 민트를 처음 보겠네. 그럼 가르쳐주지. 나와 민트 사이에 있던 분노와 증오의 드라마를 말이야. 그래. 그건 있을 수도 없는 1년 전….*

▲그냥 간다. 역시 말종

벨: *…그냥 가지마!*

민트: *쳇. 들켰나.*

벨: *진짜 입일이 열 받게 하는 꼬마구만. 자꾸 까불면 가만 안 둔다!*

듀크: *누님. 누님. 진정하시고 제게 맡기세요! 이 딴 건방진 꼬마. 빨리 처리하고 유산의 단서나 뺏죠.*

민트: *니네도 유산 찾니?*

듀크: *그런 거지. 네게 원한은 없다만 매운 맛을 보여주겠다.*

민트: *할 테면 해보라지! 이런 녀석은 5초 내로 끝장내고 보너스로 너도 박살이다. 벨! 둘다 지옥 순회를 시켜주지! 이 민트님을 제치고 유산을 GET하려 하다니 100만년은 멀었다 이 노처녀!*

▲충격을 받는 벨

벨: *노….*

듀크: *이 바보녀석! 뭔 말을 지껄이는 거야! 물론 누님이 서른이기는 하지만….*

벨: *짜증나! 아주 제멋대로 떠드는데. 민트…. 지옥을 보여주지!*

민트는 벨에게는 승리하지만 보물 티알라를 빼앗기고 만다. 추격에 나서지만 도중에 나타난 스컬비스트로 인하여 뜻을 이루지 못하고…. 도리어 스컬비스트의 밥이 될 운명에 처하지만 루우의 도움으로 무사히 탈출에 성공한다.

▲빼앗긴 티알라

▲루우 이미지 쇄신!

POINT

킹앤트와 구든, 모두 드롭으로 상대하면 아주 쉽게 진행할 수 있다. 발판을 찾고 사용하는 방법은 루우와 같다. 얼음을 녹일 때는 크라우스에게서 받은 버너를 사용하자. 단 MP가 120정도가 필요하므로 역시 MP 증가를 소홀히 한 사람은 당연히 노가다가 필요하다.

▲데미지 필드를 따로 이동할 방도가 없지만 드롭이 있으므로 구든이 방해되진 않는다

▲버너는 버튼을 누르고 있어야 연사가 된다

스컬비스트의 공략법은 루우와 같지만 직접공격보다는 마법 아이시클을 사용하자. 적어도 14이상의 데미지를 줄 수 있다. 문제는 벨. 벨은 바리어를 만들어서 육탄 공격, 바리어 날리기, 원거리 마법 공격, 폭발 마법 공격을 사용하는데 이게 엄청 까다롭다. 아마 민트 편에서 크라우드호엘을 제외하면 가장 어려운 보스이지 않나 생각한다. 바리어를 만들면 멀리서 발칸을 연사하고 바리어를 날릴 때는 점프로 피하자. 절대 접근하지 말도록. 폭발 공격은 특유의 모션에 경직이 있으므로 공격이 끝난 후에

▲스컬비스트는 문제가 되지 않지만

▲벨은 강하다. 원거리에서 상대하는 게 기본

접근해서 3연격을 먹여주자. 원거리에서 상대하는 것이 포인트이다.

STORY

큐브를 얻어오기는 했지만 사용법을 모른다. 크라우스는 멜이라는 인물을 소개하지만 가까이하고 싶지 않다고 한다. 크라우스의 유적에 대한 열망을 끊어버릴 만한 인물이 과연 있단 말인가? 민트는 자신이 가겠다며 아트리에로 향한다. 하지만 점점 이상한 분위기에 민트는 불안을 느끼고….

▲가벼운 두통을 느끼는 민트

▲보다 보면 익숙해진다

멜이 부재중이었던 관계로 주변의 소인족들과 시간을 때운 민트는 멜을 보고 경악을 하고…. 멜은 민트더러 유산에서 손을 떼라고 한다. 너무 위험한 물건이기 때문에….

멜: 너 알겠니? 워렌의 유산은 세계의 파멸을 부를 거야. 어떤 일이 일어날 지 상상도 못해.

민트: 세계의 파멸…. 워렌의 유산이 그 정도로 강력해?

멜: 틀림없어. 현존하는 것들 중에 최고의 마력을 지니고 있을 거야… 응? 왜 그러지?

▲정복자의 웃음

민트: 우후후후후후후… 멋지잖아! 최고의 마력이라…!

멜: 하?

민트: 워렌의 유산은 반드시 내가 가져야겠어!

멜: 너, 내 말 들었니?

민트: 걱~정 끊어. 이 민트님 눈이 뒤집히면 워렌이건 뭐건 간에 세상이 멸망하진 않을 거야. 왜냐하면 내가 정복할 세계잖아~.

말려도 듣지 않을 거라 생각한 멜은 민트더러 따끔한 맛을 보면 알 것이라며 협력을 하기로 한다. 단, 포푸루푸루루의 꼬마를 찾아달라는 조건을 걸고.

▲자고로 인간말종들은 남의 말을 듣지 않는다

POINT

놀이의 설명은 루우 편에서 끝낸 바가 있으므로 더 이상의 설명은 無用. 발칸 마법으로 임프들을 저격하는 것이 중요하다. 완전히 같은 진행이므로 긴 설명은 하지 않겠다.

▲이런 식으로 척살

별이 된 그 녀석

■공략루트
카로나 숲-카로나 거리-멜의 아트리에-카로나 거리
■등장몬스터
오타마(おたま), 티그레(ティグレ), 맨드라(マンドラ), 블러드(ブラッド)

STORY

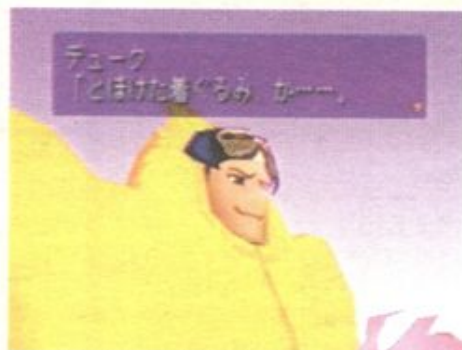
포푸루푸루루족의 꼬마를 찾아 카로나 숲으로 향한 민트의 눈에 들어온 것은 블러드 외 1인의 어중이들! 그들은 이번에는 포푸루푸루루족의 꼬마를 괴롭히고 있었다. 다시 한 번 그들을 혼내준 민트는 다시 멜의 아트리에로 돌아간다. 멜은 '동천왕국의 망나니 공주'의 소문에 대해 넌지시 말을 건네자 민트는 과민 반응을 보이고 아트리에를 뒤로한다.

▲어중이들이 불쌍하다…

▲뿌린 대로 거두리라…

아트리에의 밖에는 루우와 엘레나가 와 있었다. 루우는 멜을 만나기 위해 아트리에

▲루우는 아무래도 다우너(DOWNER: 아야나미 레이나 호시노 루리 같은 COOL한 성격) 기질이 다분하다

PlayStation POWER 공략왕!

▲사람은 겉으로 판단하면 안 된다지만 이 녀석은 예외다

로 들어가고 민트는 엘레나와 함께 거리로 돌아간다. 그런데 도중에 별 옷을 입고 있는 듀크와 만나고 싸움에 패한 듀크는 저 하늘의 별로 사라진다.

POINT

장비를 충실히 갖추지 않았다면 아마 블러드에게 수많은 사망을 당할 것이다. 거듭 말하지만 민트는 공격력이 약해서 장비가 충실하지 않으면 그 차이가 눈에 확연히 보이는 스타일이다. 장비만 갖추었다면 막 싸워도 이길 전투. 자꾸 패배한다면 일단 얌전히 마을로 돌아가자.

▲너무 얕보면 당한다

듀크의 공격은 루우 때처럼 위력적이다. 이렇다하게 잘 듣는 공격은 없다. 아이시클 정도가 그나마 조금 통한다. 루우 때보다 더 길게 갈 수가 있으므로 조그마한 실수로 얻어맞지 않도록 하자.

▲제목의 의의

강을 거슬러

■공략루트
카로나 거리-가름수해-카로나 거리
■등장몬스터
가름족(ガルム族), 크라우드호엘(クラウドホエール)

STORY

큐브에 들어있던 것은 인형 프리마돌. 호수의 유적의 봉인을 푸는 인형이다. 하지만 장비가 부족하다. 이에 루우와 민트는 서로 나누어서 장비를 찾아오기로 한다. 민트가 가야할 곳은 가름수해. 문을 나서려 할 때 밀러 아줌마가 가로막고는 가름수해까지는 걸어서 1주일(!)이 걸린다고 한다. 그리고 해로로 갈 것을 권하는데….

▲절망한 자

▲열 받는 자

배를 가지고 있는 로드에게 시비를 걸어 배를 빌린 민트는 가름수해로 향하지만 유적은 이미 박살이 나 있었고 거기에는 역시 아이템을 노린 벨이 도착해 있었다. 민트는 벨의 습격을 뿌리친 후 귀걸이를 삼켜버린

▲삥뜯기. 순 깡패다

▲벨을 먹어버린 가디언

가디언을 격파하여 귀걸이를 갖고 마을로 귀환한다.

POINT

로드에게는 2번까지 도전할 수 있는데 전부 패배해도 배는 빌려준다. 가름수해에 도착하면 유적이 부서져 있는데 바닥을 뒤져서 일기를 읽자. 이후 벨이 등장하면 전투가 벌어지는데, 벨 본체만을 공격하면서 도망다니면 만사 OK. 유적의 풍차는 벨을 뒤지면 나오는 녹색 마법의 웨이브로 돌릴 수 있다.

▲로드는 밀러에겐 찍소리도 못한다

▲맷집은 약하므로 여유있게 싸울 수 있다

역시 최대 난관은 화물차를 어떻게 움직이느냐 하는 것인데 일단은 처음의 레버를 좌측으로 돌려놓고 화물차를 타자. 그리고 떨어진 곳의 레버를 조작하고 다시 타면 화물차가 좌측으로 굽는다. 떨어진 곳의 레버를 다시 전부 조작하고 되돌아온 후 이번에는 우측으로 레버를 돌리자. 그러면 우측으로 떨어지면서 진행이 가능해진다. 2개의 레버가 동시에 있는 곳에서 한 개만 조작하면 보물상자를 얻을 수가 있기는 하지만 노가다를 처음부터 다시 해야한다는 불편함이 있

다. 사진으로 레버 조작 순서를 열거하겠으니 참고하도록.

보스로 등장하는 크라우드호엘. 민트 시나리오의 보스 중 가장 어렵다. 공격 기회는 머리의 보석이 빛나며 등장할 때 1회뿐이다. 이 녀석의 공격패턴은 첫 번째로 파도 보내기. 이것은 점프로 가볍게 넘어주자. 두 번째는 삼키기. 끌려들어가지 않도록 반대방향으로 움직이자. 이때 마법으로 공격해도 데미지는 있지만 먹혀버리면 녀석의 HP가 회복되니 본전치기다. 3번째가 물 뿜기 공격인데, 이때가 위에서 말한 공격 기회이다. 이마를 점프 킥으로 차주면 된다. 기회가 적으므로 피해를 각오하고 공격하도록. 지루하고 짜증나는 전투가 될 것이다.

▲이때밖에 기회가 없다

▲사실은 삼키기 공격이 끝난 직후에 아주 약간 공격 기회가 있다

STORY

프리마돌이 깨어나지만 아직 정상이 아닌 것 같다. 크라우스 역시 티알라와 광석이 없으면 안 되겠다고 판단한다. 민트는 광석과 보물수집가라는 위라프에게 보석이라도 얻어볼까 하고 판단하고 광석을 가지러가겠다고 자청하지만 사실 광석을 가지고 있던 쪽은 나라를 멸망시켰던 전력을 가진 괴룡. 민트는 제 무덤을 판 심정으로 드래곤에게 향한다.

▲루우도 힘내라는 인사로 무언의 강압을…

▲노처녀 쇼크

분노의 산 중턱에서 다시금 벨 일행을 만나 힘겨운 전투를 마친 민트는 위라프를 만난다. 위라프는 세계를 정복하겠다는 당돌한 인간을 한번 시험해보기 위해 싸움을 걸고 거기에 훌륭히 통과한 민트는 위라프에게 인정을 받는다. 그리고 위라프는 세계를 정복해 보라며 광석을 건네준다.

▲이 드래곤은 아무래도 세상의 멸망보다는 자멸을 바라는 듯

POINT

위라프는 루우처럼 쉽다. 공격은 아이시클을 사용하면 한 번에 30정도의 데미지를 줄 수 있다. 문제는 벨과 듀크인데, 직접 공격이 약한 민트로서는 힘겨운 싸움이다. 일단 듀크는 HP가 있는 것이 아니라 몇 번 공격을 히트시키는가로 다운이 결정되므로 열심히 때리자. 루우와는 달리 벨이 내려와도 그다지 쉽지 않으므로 코인을 많이 준비할 것.

▲벨과 듀크가 협공을 가할 때 임펄스를 사용하면 2명 모두를 동시에 공격할 수 있는 이점이 있다

▲저 하늘의 별이 되어라!

프리마돌과 같이

■공략루트
카로나 거리-멜의 아트리에-카로나 거리-호반-카로나 거리

■등장몬스터
고로탄(ゴロタン)

STORY

루우가 듀크들을 설득하여 티알라도 얻어온 덕분에 완벽히 재생이 가능해진 프리마돌. 아뮬렛의 제작에는 시간이 걸린다지만 그것은 시간 문제. 문제는 프리마돌의 에너지가 부족하다는 것인데….

▲개인적으로는 민트의 복수를 기대했다(허걱! 나는 무슨 생각을…)

사건의 해결을 위해 멜에게 가본다. 멜은 아트리에의 고로탄에게 부탁해보라는 말을 한다. 고로탄을 쓰러트리고 마법을 빼앗은(이게 부탁이냐?) 민트는 벼락을 프리마돌에게 에너지를 공급해준다.

▲데미지 15짜리 공격을 맞으면서 좋아한다…

원기왕성해진 프리마돌에게 바깥구경을 시켜줄 역할을 억지로 떠맡은 민트. 프리마돌은 도구로서 자신의 역할을 수행하면 자신은 뭘 해야하냐며 울음을 터트린다. 그러나, 그러한 고민 역시 멋지게 해결해주는 민트.

▲여기서도 폭력을…

▲'도구는 울 수 없다'라는 아주 간단한 대답을 제시해준다

유산을 GET

■공략루트
카로나 거리-호수의 유적

■등장몬스터
없음

STORY

다시금 로드에게 배를 빌려 유적으로 향하는 민트. 너무 기분이 좋은 나머지 유산과 세계정복을 소재로 한 노래까지 지어버린다.

그러나, 거기에 갑자기 마야가 등장하였으니…. 마야는 호박공격으로 패닉상태에 빠지고 프리마돌도 잡혀갈 위기에 처했을

▲이름하여 유산가

때 등장한 것은 바로 로드와 루우! 루우는 프리마돌을 구하고 로드는 그를 저지하는 사이코마스터를 훌륭히 격퇴한다(정말 대단하다. 애 되게 센데…). 하지만 문제는 그들은 민트를 놔두고 갔다는 점이다…. 즉시 감옥에 투옥되는 민트. 그녀의 세계정복은 어떻게 될 것인가?

▲멋지다, 로드!!

▲멋지다, 루우!!

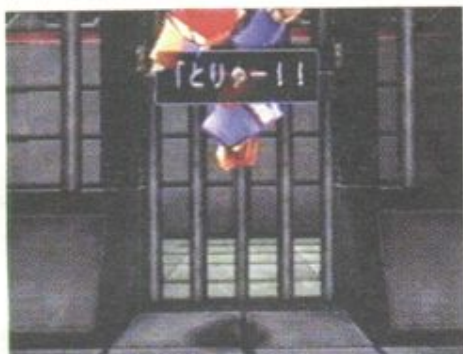
▲멋지다, 호박!!

▲걱정 마시라!! 나폴레옹도 감옥에 갇혔던 경험이 있었다(하지만 나폴레옹은 세계정복을 못했는데…)

마야가 왔다!

■공략루트
마야의 탑-카로나 거리
■등장몬스터
마빗(ファビット), 펌프킨(パンプキン), 위치(ウィッチ)

STORY

감옥에 갇힌 민트. 마야는 사악하게도 '호박 풀코스' 메뉴를 식사로 준비했다며 사악한 웃음을 흘리고 사라진다. 탈출방법을 찾는 민트이지만 어디에도 탈출방법은 보이지 않는다. 그때 통풍구에서 등장하는 하리! 그리고 하리는 루우로 변한다. 루우는 민트에게 자세한 것은 설명할 수 없고 일단은 탈출이 급선무라며 탈출을 권유한다.

▲드롭 킥이면 다 되는 줄 아는 폭력여성

▲다시금 이미지를 쇄신하는 루우

하지만 도주 중에 트랩마스터와 수많은 호박들에게 포위되는 신세가 되고…. 절대절명의 위기 상황에서 루우는 민트와 함께 탑에서 뛰어내리고 타이밍 좋게 벨이 도착, 카로나 거리로 퇴각한다. 벨 일당은 루우의 눈물겨운 이야기에 감화되어 그를 돕기로 한 것이었다. 이제 어떻게 유적으로 재진입 할 것인가를 생각해보는 일행. 그러나 한편에서는 돌마스터의 음모가 착착 진행되고 있었으니….

▲호박이 끊이지 않고 등장한다

▲벨 일당의 멋진 등장

그리고 벨 일당에게 구조된 직후 주점으로 가지 않고 로드에게 가면 로드의 과거에 대한 이야기를 또 들을 수 있다. 이번에는 과거의 여성에 관한 이야기….

민트: *마야 자식, 치사한 수나 쓰고!!*
로드: *조급해 하지마, 민트. 때로는 잘 안될 때가 있어. 나도 그런 시기가 있었지. 내가 무기를 처음 만들기 시작할 때였어. 맨날 실패만 했지. 그것도 완벽히 말이야. 죽도록 헤비하게 실망해서 뭐든 싫어졌지. 내겐 재능이 없는가, 노력도 전부 수포로 돌아가는가 라고 말이야. 그때 날 지지해 준 여성이 있었어. 그녀는 이렇게 말했지. "실망할 시간이 있으면 무기를 만들라."고 말이야….*

▲심각할 땐 심각한 로드

민트: *그 여자는 지금 뭐하는데?*
로드: *… 저 스칼렛 타이푼 엑설런트 감마는 녀석의 유품이야…. 그래, 그 녀석은….*
민트: *……*

▲하지만 덜 떨어졌음

로드: *고향에서 잘 살고 있어….*
민트: *유품이라니까 죽은 줄 알았잖아!!*
로드: *죽지는 않았지만 만날 순 없어. 난 역사에 이름을 남기는 남자가 되겠다고 약속했기 때문이야. 언젠가 최강의 무기를 크리에이트해서 역사에 이름을 남기기 전까지는 그 녀석을 만날 면목이 없어. 알겠냐, 민트! 잘 안될 때도 있지만 실망해서는 안돼!*

POINT

감옥에서는 문, 벽, 환풍구가 있는 벽을 조사하면 이야기가 진행된다. 탈출 직후에 등장하는 보이지 않는 바닥은 루우가 하는 것을 그대로 따라하면 OK. 큰 문제로 작용하는 것은 엘리베이터에서의 위치와의 싸움인데, 마법으로 일찌감치 선공을 얻어내지 못하면 다 올라갈 때까지 얻어맞아야 한다. 타자마자 공격하도록.

▲이것이 보이지 않는 바닥. 곧 사라진다

▲패배자의 비참함

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

쫓기는 프리마

■공략루트
카로나 거리-카로나 숲-카로나 거리-지하미궁-카로나 거리
■등장몬스터
퍼펫(パペット), 스펙터(スペクター)

STORY

아침이 되니 갑자기 엘레나가 난리를 친다. 밀러가 숲에 가서 이상한 몬스터들과 만났는데 검이 통하지 않는다는 것. 카로나 숲으로 가보면 고스트 템플에서 돌아다니던 퍼펫들이 돌아다니고 있다. 숲 끝까지 진행하면 밀러가 난처한 입장에 처해있다. 하지만 민트에 루우까지 등장하여 상황은 역전되지만 트랩마스터는 이 인형들이 어디선가 생산되고 있다는 말을 남긴다.

▲이 아줌마 무섭다

▲나이는 보기보다 어린 트랩마스터

그 말을 들은 둘은 고스트 템플과 지하미궁으로 나누어 조사를 해보기로 한다. 지하미궁으로 향하는 민트. 그런데 그곳에는 놀

▲민트화(化) 되었다는 것은…?

랍게도 마야가 등장한 것이 아닌가? 마야를 쫓아 지하미궁으로 들어가는 민트. 하지만 마야는 옛날의 마야와는 달리 많이 변해있었다. 유산을 손에 넣기 위해서는 무슨 짓이든 한다는…. 그리고 프리마돌이 있는 마을이 위험할 것이라는 말을 남긴다.

급히 마을로 돌아가는 민트. 마을에서는 각 마스터들이 나타나 마을을 멸망시키겠다고 위협한다. 벨들이 맞서 싸우지만 역부족…. 민트는 사이코마스터에 의해 교회 안으로 강제 이동되고…. 그때 크라우스가 등장한다.

돌마스터: *과연, 겨우 프리마돌을 넘겨줄 준비가 됐나보군. 현명해.*

크라우스: *그 반대다. 프리마돌군은 절대로 넘겨주지 않아. 마야라는 왕녀님에게도 그렇게 전하게.*

돌마스터: *그렇게 말하려고 기어 나왔나. 보기보단 용기 있군. 하지만… 어리석어!*

트랩마스터: *죽여! 죽여버려! 바보는 죽어야 치료된다고!*

크라우스: *뭐든 지껄이게. 아무리 협박해도 내 결심은 변하지 않아.*

▲강한 자에게 강한 크라우스

돌마스터: *… 하나 묻고 싶다. 넌 어째서 그렇게까지 필사적이지? 단지 도구를 위해서 말야! 그래. 프리마돌은 유산을 손에 넣기 위한 도구에 지나지 않아. 그런걸 목숨을 걸고 지키는 건 무슨 이유냐? 난 이해 못하겠어.*

크라우스: *그건 그렇군. 자네는 프리마돌군을 도구로 밖에 보고 있지 않으니까.*

돌마스터: *도구가 아님 뭐냐?*

크라우스: *물론 내 아들이다. 프리마돌은 내 아이다. 자기 아들을 바치라고 바치는 부모가 세상에 어디 있겠나.*

그러나 밖으로 나오니 이미 프리마돌은 마을 사람들을 구하기 위해 돌마스터에게 간 후였다. 민트는 돌마스터에게 자기를 화나게 했다며 절대로 벌집을 만들어 주겠다고 경고한다. 그리고 프리마돌을 꼭 구해내겠다고….

▲인간말종에게 어울리지 않는 대사다

POINT

카로나 숲의 퍼펫들은 드롭 계열의 마법에 약하므로 적극적으로 MP를 늘려주자. 지하미궁에서의 발판은 다시 찾아야 한다는 것이 정말 짜증나는 점. 사이코마스터의 패턴은 루우와 같지만 공격보다는 봄을 먹여주는 것이 2배정도 효과가 크다.

▲귀찮아…

▲과학과 마법의 앙상블

마야 따위 박살낼테다!

■공략루트
카로나 거리-마야의 탑-카로나 거리
■등장몬스터
파빗(ファビット), 펌프킨(パンプキン), 위치(ウイッチ)

STORY

프리마돌을 구하기 위해 다시금 마야의 탑으로 향하는 민트. 트랩마스터가 앞길을 막아서지만 민트의 상대가 되지 않는다. 최

상층에서 만난 것은 마야로 변신했었던 모드 마스터! 이미 프리마돌은 돌마스터와 함께 호수의 유적으로 향한 것이다. 하지만 모드 마스터도 패하고 그녀는 감옥에 갇힌 마야로 변신하여 민트를 혼란시킨다. 하지만 정체가 밝혀진 모드마스터는…. 마야는 이제 세상은 멸망이라며 탄식을 금치 못한다. 그리고 위렌의 성역은 부활하고….

▲트랩마스터는 완패를 인정한다

▲모드 마스터-모듬이 되어버린다

POINT

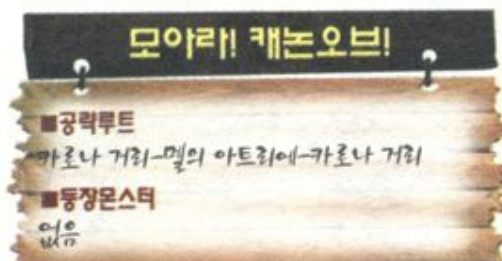
마야의 탑의 기본적 사항들은 루우와 같다. 주의할 점은 모드마스터와의 싸움이다. 왜냐하면 그녀는 호박들을 계속해서 불러내기 때문에 머릿수에서 절대적인 열세를 감안하고 싸워야만 한다. 하지만 마법 다이너마이트를 이용하면 순식간에 호박을 포함, 모드마스터까지 전멸시킬 수 있을 것이다. 진짜 마야를 찾는 선택지는 틀려도 되므로 너무 신경쓰지 말 것.

▲우아아! 호박 튀김이다!

▲이것이 선택. 당신의 추리력을 테스트한다

모아라! 캐논오브!

■공략루트
카로나 거리-멜의 아트리에-카로나 거리

■등장몬스터
없음

STORY

이제 적은 하늘에 있다. 어떻게 해서 쫓아갈까? 로드에게 가보면 그의 배는 원래 하늘도 날 수 있다고 한다. 문제는 현재 동력으로 쓰고 있는 캐논오브가 10개가 있어야 하늘을 날 수 있단다. 현재 쓰고 있는 것이 5개니까 앞으로 필요한 것은 5개. 민트는 벨, 홉스, 멜, 크라우스에게 4개의 오브를 얻어오고 나머지 1개는 로드와 듀크가 위라프를 상대하여 얻어온다.

듀크: *나는 어떤 정보를 들었어. 괴염룡 위라프가 캐논오브를 가지고 있다고. 그래서 나와 로드는 분노의 산을 올라가 위라프에게 도전했어.*

-회상-

위라프: *캐논오브를 원한다면 네 힘을 보여봐라!*

로드: *크억?!*

위라프: *그 정도 실력으로 내게 도전하다니, 100년은 멀었다! 싸우는 것도 다 소용없다! 돌아가! 꽁지 빠져라 도망가면 목숨만은 살려주지!*

로드: *시끄러워!*

▲일곱 번 넘어져도 일어나라

로드: *빅한 입을 놀리는 것은 날 쓰러트리고 나서 해라!*

위라프: *좋지! 그럼 소원대로 뼛속까지 잿가루로 만들어 주마!…아직도 안 쓰러지나…. 포기가 늦군*

로드: *나는 로드·더·브레이드 스타! 이 가슴의 뜨거운 소울이 있는 한 나는 불사신이며 무적이며 불패에 항시 승리만이 있을 뿐이다!*

위라프: *호오, 너는 뜨거운 혼을 긍지로 삼는가! 그러면 나의 화염과 너의 혼의 불꽃을 겨루어 보지 않겠나! 나의 화염을 받아라!*

듀크: *기다려라, 위라프! 네 상대는 로드가 아니다!*

▲이 둘의 콤비는 가히 환상적에다가

듀크: *이 스타라이트·듀크가 상대한다!*

로드: *늦었구나, 듀크.*

듀크: *갈아입는데 시간이 걸려서 말야. 하지만 안심해라! 네 몫까지 다 싸워주지!*

위라프: *푸하하하하하하하! 이거 진기명기일세! 네 마음을 전혀 이해할 수가 없다. 네가 캐논오브를 원하는 것은 네 자신을 위해서가 아닐 것이다. 그런데 왜 싸우려 하지?*

로드: *핫! 1000년을 살고도 모르나, 위라프씨! 대답은 단 하나…소울이다! 민트를 보고 있으면 소울이 불탄다. 게다가 활활. 그런 베이비가 자신의 힘만을 믿고 에이온의 유산을 쫓고 있다. 이 얼마나 대단한 근성이냐!*

듀크: *엉망진창인 녀석이지만 호쾌하걸랑!*

로드: *녀석의 소원을 이루어주고 싶어서 말야…. 그렇기에 나의 소울 파워로 녀석을 응원해 주는 거다! 여기서 소울이 불타지 않는다면….*

둘 모두: *사나이가 아냐!!!*

▲감동적이다

하지만 그 상처 때문에 로드는 며칠 동안 절대안정을 취해야 할 상황에 놓이고 듀크가 로드를 흉내내어 하늘로 올라가기로 결의한다. 그리고 운명의 날, 벨, 듀크, 그리고 민트는 하늘을 향하여 비상을 시작한다….

▲루우는 위라프의 힘을 빌어 떠난다

▲자신을 본뜨라는 로드의 외침!

POINT

제목에서도 알 수 있듯이 캐논오브를 모으는 것이 급선무. 첫째로 크라우스는 가면 그냥 준다. 벨은 주점에 있는데 역시 그냥 준다. 멜은 아트리에로 찾아가면 포푸루푸루루 족과 한번 더 놀아주어야 한다(그걸 또 하라고?). 문제는 홉스인데 10000G가 필요하므로 돈을 미리 모아두어야 한다. 최악의 경우에는 마야의 성에서 많이 얻을 수 있는 골드 코인을 팔아야 한다. 마지막 하나는 4개를 모은 후 강가로 가서 벨에게 말을 걸면 된다.

▲크라우스

▲벨

▲포푸루푸루루족

▲캐논오브의 가격은 1,000,000G. 민트는 어떤 인물에게 달아놓는데…

최후의 싸움으로

■공략루트
위렌의 성역

■등장몬스터
마그마그(マグマグ), 도돈고(ドドンゴ), 헬하운드(ヘルハウンド), 베히모스(ベヒーモス), 진(ジン)

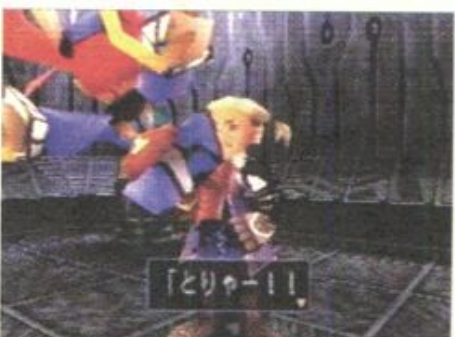
STORY

위렌의 성역에 도착한 민트, 프리마돌은 기능이 정지되기 전에 자신의 아뮬렛을 민트에게 건네준다. 민트는 도중에 만난 사이코 마스터를 아주 치사한 방법으로 물리친 다음 루우를 쓰러트린 돌마스터 마저도 떡으로 만들어놓고 위렌에게 나아간다.

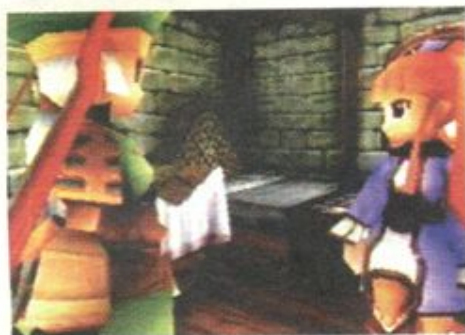
위렌은 루우의 몸을 지배하여 새로이 부활하려 한다. 거기에다 민트의 소원은 들어주려 하지도 않고…. 화가 난 민트는 다짜고짜 위렌에게 덤벼들고 다시금 위렌은 지배를 시도하나 크레아의 혼이 나타나 위렌을 막는다. 위렌은 민트에게 공격을 시도하지만 때마침 나타난 마야에 의해 펀치를 모면, 마야에게 코스모스의 힘을 받아 듀프리즘과 융합한 위렌과의 최후의 일전을 벌인다. 그리고 둘은 듀크의 도움을 받아 탈출을 시도하지만 민트가 너무 많은 힘을 쓴 탓에 탈진상태가 되어 버리고 공교롭게도 마야와 민트만 무너져 내리는 유적에 갇히는 신세가 되고 만다. 그리고 차례차례로 덤벼드는 몬스터들….

▲이 아뮬렛이 마지막 보스를 상대하는 열쇠이다

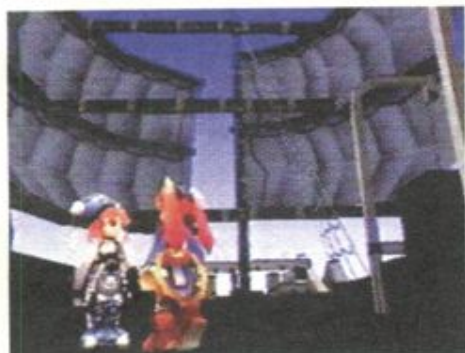
▲인간말종의 풍모가 엿보이는 드롭 킥

▲그만 패라…

▲벨의 대사가 심금을 울린다. "나 혼자였다면 남았을거야…."

▲기계는 때리면 말을 듣는다지만…

엔딩-새로운 모험으로

▲두 주인공의 눈이 교차한다

3일만에 숙소에서 눈을 뜬 민트. 결국 세계 정복의 야망은 좌절되고 만다. 루우는 크레아를 살리지 못했기 때문에 새로운 유산을 찾아 떠나고 다른 모두도 각자의 길을 떠난다…. 그리고 민트는 본국으로 돌아가는데….

민트: 카로나 거리도 이제 안 보이네…. ? 마야! 안 쉬어도 돼?
마야: 예. 이제 괜찮아요.

▲정상적인 자매상?

마야: 기분 좋은 바람이네요…. 의외예요. 언니가 동천왕국으로 돌아간다니. 아버님도 기뻐하실 거예요.
민트: 아빠 생각하면 좀 두려운데~. 가출해서 헤이헤이 돌아가면 아빠의 체벌 스페셜이 기다리고 있을 것 같아….
마야: 걱정 없어요. 카하하! 하고 용서해 주실 거예요. 언니가 가출한 이후 2년…. 아버님은 계속 걱정하셨어요. 식사 량도 반으로 줄고….
민트: 반? 아빠가 5인분 밖에 안 먹어?
마야: 요즘은 입버릇처럼 은퇴은퇴 하세요.

▲뜨아~

민트: 아빠가 은퇴하면… 이번엔 네가 왕이냐? 아우~짜증나! 뭐, 열심히 해라!
마야: ………
민트: 엥?
마야: 실은…. 그것 때문에 상담할 일이 있어요. 이번 사건으로 전 저의 미숙함을 깨달았어요. 거기다 북 오브 코스모스도 마력을 잃은 까닭에 제 힘만으로 나라를 통치할 수가 없어요. 그래서 자신이 없어요…. 언니…. 이런 거 부탁하는 거 좀 뭐하지만 절 도와주세요. 둘이 힘을 합하면 나라를 통치할 수 있어요!

▲호전(好轉) 분위기

민트: 설마, 네 입에 그런 말이 나올 줄은…. 그래 마야. 도와줄게!!
마야: 정말요, 언니? 저 감동했어요!!
민트: 그렇기 때문에, 이제부터 3년이 승부야!
마야: 엥?
민트: 3년에 걸쳐 개혁을 해내면 동천왕국의 힘은 지금의 3배…아니 10배는 될거야!
마야: 언니, 설마….
민트: 그래! 그 힘으로 세계를 정복하는 거야!!
마야: … 언니. …전 역시 혼자서 할래요.
민트: 뭐시라!? 왜 그래 갑자기!

▲그 설마다

마야: 당연하죠! 난 진심으로 부탁하고 있는데 그런 당치도 않은 말을 하다니…. 아아… 두통이….
민트: 무슨 말이야! 동천 왕국 지배하나 세계를 지배하나 뭐 비슷하잖아!
마야: 됐어요! 언니같은 위험인물에게 부탁한 내가 바보지! 아아, 바보! 바보! 난 바보야!

▲이것들은…

민트: 어이, 마야! 모처럼 도와준다는데 그 태도는 뭐야! 적당히 안 해두면 걷어차 줄테야!
마야: 저를요?! 재미있군요. 어디 해 보시죠!
민트: 그래… 배짱 한번 좋구나 마야! 어디 해보자!

▲새로운 워렌의 인형

▲내 손을 잡아봐

▲…졌다…

▲정다운 얼굴들

▲평화로운 가정

▲가정 파괴범 등장

그리고 진(眞) 엔딩

진 엔딩을 보는 것은 어려운 일이 아니다. 단지 루우와 민트로 클리어하면 OK. 이후에 등장하는 강하게 시작하기는 스테이터스와 아이템, 마법과 몬스터가 계승된 채로 시작하므로 학살의 묘미를 느낄 수 있을 것이다.

▲돌마스터의 묘

▲새로운 모험을 향해!

잊으신 부분은 없는지 다시 한 번 확인하시기 바랍니다

호텔의 비밀

여기에서 하루를 묵어보자. 방에 들어가서 이곳 저곳 뒤지다 보면 몽견석(夢見石-가격 2000G)을 발견할 수 있다. 이후에 여관에서 묵으면 랜덤으로 코인이 등장한다. 그리고 여기서 본 꿈을 토대로 카로나 숲에 가서 시들은 풀에 물을 주면(루우는 스펙터, 민트는 드림)풀이 성장하는데 여기에서 최후의 영웅(さいごのえいゆう)을 입수할 수 있다.

로드는 확실한 돈줄?

로드는 100G를 내고 이겨서 1000G를 받는 것이 주된 사용법이지만 당신은 연승을 거두어 본 일이 있는가? 5연승을 거두면 로드는 코인도 준다. 단 5연승을 하면 무기가 바뀌므로 잠시 대전이 불가능해진다는 것을 기억해두자.

로드의 무기	5연승 시 받는 코인	대전해야하는 시기
실버브리즈(シルバーブリーズ)	골드 코인	첫 이벤트 클리어 이후
골드게일(ゴールドゲイル)	골드 코인	고스트 템플이나 가름수해 등장 이후
블랙토네이도(ブラックトルネード)	플라티너 코인	호수의 유적 출발 이후
다크허리케인(ダークハリケーン)	플라티너 코인	워렌의 성역 출현 이후

닐(ニール)은 누구?

마을에는 진귀한 아이템을 찾아 헤매는 닐이라는 인물이 있다. 이 사람에게 루우의 경우 이상한 석상(ふしぎな石像), 민트라면 물방울의 브로치(しずくのブローチ)를 가져다주면 1000G와 함께 골드 코인을 준다. 단 프리마돌과의 산보 이후에 가능한 이벤트이다.

포푸루푸루루와의 미니게임의 득점에 관한 레포트

포푸루푸루루인과의 미니게임은 코인을 얻을 수 있는 기회이기도 하다. 200점 이상이면 브론즈 코인을, 500점 이상이나 최고점수 갱신 때에는 실버코인을 준다.

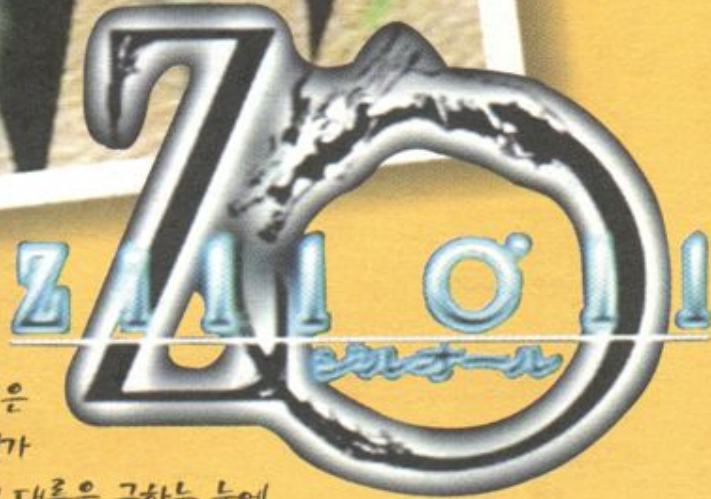
출혈 대서비스의 등장 조건

홉스의 상점과 주점에서의 가격표에 보면 아이템이름이 제시되어 있는데 이 아이템을 각 상점에 넘기면 가격이 할인된다. 특히 홉스의 상점의 경우는 엄청난 폭의 할인이 이루어지므로 반드시 넘겨줄 것.

전설의 무구의 전설적인 효과

전설의 무구를 알고 있는가? 전설의 검과 전설의 방패, 그리고 전설의 투구로 이루어진 전설의 무구. 하지만 사실 보면 알겠지만 단순한 식칼과 프라이팬, 냄비뚜껑에 불과하다. 그러나 여기에 숨겨진 진실. 이것을 모두 모아서 주점의 바텐더에게 가져다주면 주점이 몇가지 요리를 해준다. 몬스터의 종류와 수를 제시해 주면 그대로 몬스터를 잡아오자. 그러면 여러가지 효과를 지닌 요리를 해 준다. 요리의 효과는 다음과 같다.

요리 이름	재료(괄호의 숫자는 KILL수)	효과
오타마 무니엘(おたまのムニエル)	오타마(50)	공격력+2
구든의 키모수프(グドンのキモスープ)	구든(30)	방어력+2
마그마그 모듬(マグマグのたたき)	마그마그(50)	최대HP+10
버섯수프(キノコスープ)	버섯꼬마(60)	최대MP+10

FF7 + 아크 더 래드 + 환상수호전 = ?

그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★

용왕의 각성으로 위협해진 대륙. 당신은 겁쟁이 모험가로 시작하지만, 그 모험가는 너무나 당연스럽게 영웅이 되어 이 대륙을 구하는 눈에 보이는 스토리. 하지만 영웅이 되기 위해서는 많은 참을성을 요구하니…. 무차별적으로 감행되는 PS의 로딩을 두 눈에 힘주고 인내해야 한다.

공략 … Dr. MOON

메뉴 설명

메뉴 화면

1 아이템: 아이템을 사용한다.
2 마법: 마법을 사용한다.
3 스킬: 스킬을 습득한다.
4 소울: 스테이터스의 표시와 소울을 변경한다.
5 장비: 장비를 변경한다.
6 대화: 의뢰받은 일의 확인과 상담을 행한다.
7 열: 전투시의 대열을 변경한다.
8 데이터: 세이브와 로드를 행한다.

스킬 데이터

캐릭터의 성장은 캐릭터에 붙이는 소울에 따라서 크게 변화한다. 익힐 수 있는 스킬이 다를 뿐만 아니라, 파라메터의 성장도 틀리기 때문이다.

※데이터 보는 법

스킬 밑에 있는 조건 항목은 스킬을 획득하기 위한 포인트를 표시한다. 왼쪽부터 Brave, Kind, Search, Belief, Wild, Cool의 순으로 되어 있다. 성장 항목은 스킬을 몸에 붙였을 때 파라메터가 성장하는 수치를 표시한다. 왼쪽부터 완력, 체력, 지성, 정신력, 민첩성, 기술 수치를 나타낸다.

블루 프레어(ブルーフレア)

- 조건: (-, -, -, -, -, -)
- 성장: (-, -, -, -, -, -)

크롬 하트(クロムハート)

- 조건: (34, 13, -, -, -, -)
- 성장: (4, 5, 1, 3, 3, 2) + 3
- 게이즈 클럽: 공격에 마비의 효과를 부여한다.
- 오라 봄: 성 속성의 에너지로 공격한다.
- 기가 버스트: 2턴을 모아서 강력한 공격을 한다.

▲막강한 공격력을 자랑하는 크롬 하트

보우 건너(ボウガンナー)

- 조건: (-, 2, -, -, -, -)
- 성장: (2, 2, 1, 1, 3, 2)
- 하이 글라이드: 공중에 있는 적에게도 명중률이 떨어지지 않는다.

암도시아스(アムドゥシアス)

- 조건: (?, ?, ?, ?, ?, ?)
- 성장: (1, 1, 5, 5, 1, 5) + 3
- 워 크레이: HP를 소비하여 정신 마법을 사용한다.
- 소울 송: HP를 소비하여 회복 마법을 사용한다.
- 멘탈 게인: HP를 소비하여 MP를 회복한다.

그로우 파이터(グロウファイター)

- 조건: (2, -, -, -, -, -)
- 성장: (3, 3, 1, 1, 2, 1)
- 하이 슬러시: 1턴을 모아서 3연속 공격을 한다.
- 하이 버스트: 1턴을 모아서 공격력을 높인다.

아크 소드(アークソード)

- 조건: (24, -, 7, 7, -, -)
- 성장: (5, 3, 1, 2, 4, 2) + 2
- 소닉 블로우: 적 1에게 2연속 공격을 가한다.
- 기가 슬러시: 3턴을 모아서 7연속 공격을 한다.

아가스티아(アガスティア)

- 조건: (-, 3, 12, 5, -, -)
- 성장: (1, 2, 5, 4, 2, 1) + 2
- 유니어트 스펠: 복합 정령 마법을 사용한다.
- 듀얼 스펠: 한번에 2개의 마법을 사용한다.

▲듀얼 스펠은 반드시 익혀야 한다

퍼니 페이스(ファニーフェイス)

- 조건: (?, ?, ?, ?, ?, ?)
- 성장: (1, 2, 2, 1, 4, 5) + 2
- 일조닉: 적 전체를 환각 상태로 만든다.
- 듀얼 굿즈: 한번에 2개의 아이템을 사용한다.
- 데코이 댄스: 달려나간 위치로 가서 속도를 올린다.

그레이 테일즈(グレイテイルズ)

- 조건: (-, -, -, -, 2, -)
- 성장: (1, 2, 2, 1, 2, 3)
- 루나 카운터: 공격을 피하고 카운터 공격을 한다.

마이티 블로우(マイティブロウ)

- 조건: (6, -, -, -, 5, -)
- 성장: (5, 4, 1, 1, 1, 1) + 1
- 메가 버스트: 2턴을 모아서 강력한 공격을 한다.
- 타워 브레이크: 공격 후, 달려나간 위치에서 멈춘다.

알바레스트(アルバレスト)

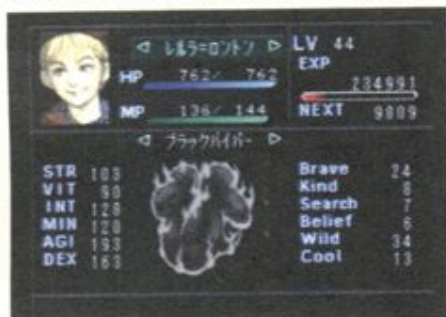
- 조건: (3, 8, -, -, -, -)
- 성장: (3, 2, 1, 1, 3, 2) + 1
- 에임 클릭: 1턴 모아서 확실하게 명중시킨다.
- 롱 샷: 거리에 관계없이 공격할 수 있다.

클레릭(クレリック)

- 조건: (-, -, -, 2, -, -)
- 성장: (2, 2, 2, 3, 1, 1)
- 힐러 스펠: HP회복계의 마법을 사용한다.
- 마인드 스펠: 정신에 영향을 주는 마법을 사용한다.

▲모험가에게 회복 마법은 필수

블랙 바이퍼(ブラックバイパー)

- **조건:** (7, -, -, -, 19, 3)
- **성장:** (1, 1, 5, 5, 2, 1) + 2
- **하이 메가 스펠:** 1턴을 모아서 마력을 3배로 만든다.
- **스펠 러시:** 마법의 효력을 3배로 하여 사용한다.

▲스펠 러시는 MP를 아끼는 데 많은 도움을 준다

패트리 아크(パトリアーク)

- **조건:** (-, 4, 1, 6, -, -)
- **성장:** (1, 3, 2, 5, 1, 1) + 1
- **홀리 스펠:** 정화와 공격의 마법을 사용한다.
- **텐 고스트:** 유령계의 적 1을 소멸시킨다.

▲패트리 아크의 '홀리'는 보스에게 매우 유용한 마법이다

트릭 스타(トリックスター)

- **조건:** (1, -, 3, -, -, 6)
- **성장:** (1, 3, 1, 1, 3, 4) + 1
- **세도우 노크:** 확실하게 크리티컬 공격을 한다.
- **안티 베틀:** 상자의 함정을 해독하기 쉽다.

워록(ウォーロック)

- **조건:** (-, -, 2, -, -, -)
- **성장:** (1, 1, 3, 3, 2, 1)
- **로우 스펠:** 하위의 정령 마법을 사용한다.
- **차지 스펠:** 1턴을 모아서 마력을 증가시킨다.

루나 세도우(ルナシャドウ)

- **조건:** (5, -, -, -, 3, 12)
- **성장:** (3, 1, 1, 1, 5, 4) + 2
- **타나토스 엣지:** 상대를 빈사로 만든다.
- **메가 슬러시:** 2턴을 모아서 5연속 공격을 한다.

화이트 팡(ホワイトファング)

- **조건:** (4, -, -, -, 6, 1)
- **성장:** (2, 3, 1, 1, 4, 2) + 1
- **게일 러시:** 적 전열을 위격파로 공격한 다음 벤다
- **솔 카운터:** 공격을 받으면 카운터 공격을 가한다

룬 파이터(ルーンファイター)

- **조건:** (12, 1, 5, 3, -, -)
- **성장:** (3, 4, 3, 1, 2, 2) + 2
- **인챈트:** 장비에 속성을 부가하는 마법을 사용한다.
- **스펠 드라이브:** 인챈트의 마법을 사용한다.

샤이닝 레오(シャイニングレオ)

- **조건:** (8, 5, -, -, 34, -)
- **성장:** (5, 5, 1, 1, 3, 2) + 2
- **버닝 레이브:** 적 1에게 3~5연속 공격을 한다.
- **올 어택:** 위격파로 적 전체를 공격한다.

로우풀 블레이드(ロウフルブレード)

- **조건:** (18, 7, -, 4, -, -)
- **성장:** (4, 4, 1, 4, 2, 2) + 2
- **데빌 게이트:** 악마계의 적 1를 소멸시킨다.
- **홀리 하트:** 무기에 성속성을 부가하여 공격한다.

닐바나(ニルヴァーナ)

- **조건:** (-, -, 6, 1, -, 4)
- **성장:** (1, 2, 4, 3, 2, 1) + 1
- **하이 스펠:** 상위의 정령 마법을 사용한다.
- **스펠 블록:** 상대의 공격 마법을 없앤다.

그레모리(グレモリイ)

- **조건:** (-, -, -, -, -, 2)
- **성장:** (1, 2, 1, 1, 3, 3)
- **디텍터:** 상자를 열 수 있다
- **페저 템:** 속도가 올라 쉽게 회피한다

네가바니티아(ネガヴァニティア)

- **조건:** (?, ?, ?, ?, ?, ?)
- **성장:** (3, 3, 3, 4, 3, 2)+3
- **바니티 스펠:** 사악한 힘에 의한 공격 마법을 사용한다
- **세도우 오라:** 암속성의 에너지로 공격한다.

마법

로우 스펠(ロースペル)

- 파이어(ファイア): 적 1에게 화 속성의 공격을 일으킨다.
- 아쿠아(アクア): 적 1에게 수 속성의 공격을 일으킨다.
- 스톤(ストーン): 적 1에게 토 속성의 공격을 일으킨다.
- 게일(ゲイル): 적 1에게 풍 속성의 공격을 일으킨다.
- 파들(ファドル): 적 1을 혼란 상태로 만든다.
- 포이즌(ポイズン): 적 1을 독 상태로 만든다.
- 더스트(ダスト): 적 1을 암흑 상태로 만든다.
- 사일런트(サイレント): 적 1을 침묵 상태로 만든다.
- 스톱(ストップ): 방안의 모든 적을 일정 시간 동안 정지시킨다.
- 인비지블(インビジブル): 적에게서 일정 시간 보이지 않게 만든다.
- 텔레포트(テレポート): 전방으로 순간 이동한다.
- 이스케이프(エスケープ): 던전의 입구로 돌아간다.

힐러 스펠(ヒーラースペル)

- 큐어(キュア): 아군 1인의 HP를 회복한다.
- 서브 큐어(サブキュア): 아군 1인의 HP를 대폭 회복한다.
- 큐어스(キュアス): 아군 전원의 HP를 회복한다.
- 익스 큐어(イクスキュア): 아군 1인의 HP를 완전히 회복한다.
- 익스 큐어스(イクスキュアス): 아군 전원의 HP를 완전 회복한다.

하이 스펠(ハイスペル)

- 브레이즈(ブレイズ): 적 전체에게 화 속성의 공격을 일으킨다.
- 프리즈(フリーズ): 적 전체에게 수 속성의 공격을 일으킨다.
- 스타라그(スタラグ): 적 전체에게 토 속성의 공격을 일으킨다.
- 스톰(ストーム): 적 전체에게 풍 속성의 공격을 일으킨다.
- 알카홀(アルカホル): 적 1을 버서커로 만든다.
- 크라이오스(クライオス): 적 1을 퇴사시킨다.
- 페트리파이(ペトリファイ): 적 1을 석화 상태로 만든다.
- 스킵(スキップ): 아군 1의 AGI을 전투 동안 2배로 만든다.
- 히트 웨폰(ヒートウェポン): 무기에 화 속성을 부가한다.
- 아쿠아 웨폰(アクアウェポン): 무기에 수 속성을 부가한다.
- 어스 웨폰(アースウェポン): 무기에 토 속성을 부가한다.
- 게일 웨폰(ゲイルウェポン): 무기에 풍 속성을 부가한다.
- 히트 실드(ヒートシールド): 방패에 화 속성을 부가한다.
- 아쿠아 실드(アクアシールド): 방패에 수 속성을 부가한다.
- 어스 실드(アースシールド): 방패에 토 속성을 부가한다.
- 게일 실드(ゲイルシールド): 방패에 풍 속성을 부가한다.
- 히트 아머(ヒートアーマー): 갑옷에 화 속성을 부가한다.
- 아쿠아 아머(アクアアーマー): 갑옷에 수 속성을 부가한다.
- 어스 아머(アースアーマー): 갑옷에 토 속성을 부가한다.
- 게일 아머(ゲイルアーマー): 갑옷에 풍 속성을 부가한다.

유나이트 스펠(ユナイトスペル)

팝 실드(ポップシールド): 아군 1인에게 배리어를 설치한다.
슬로우 헷지(スロウヘッジ): 적 1의 AGI를 1/2로 만든다.
라이트닝(ライトニング): 적 1에게 벼락을 떨어뜨린다.
리플렉스(リフラックス): 아군 1인에게 마법 배리어를 설치한다.
파이어 볼(ファイアボール): 적 전체에게 거대한 불 구슬로 공격한다.
바크테리오(バクテリオ): 적 1에게 강력한 독소로 공격한다.
썬더볼트(サンダーボルト): 적 전체에게 태풍 공격을 가한다.
라이트 애로(ライトアロー): 적 1에게 광선 공격을 가한다.

마인드 스펠(マインドスペル)

슬립(スリープ): 적 1을 수면 상태로 만든다.
디바이드(デバイド): 아군 1인에게 소비 MP의 9할을 분배한다.
델루젼(デルージョン): 적전체를 환각 상태로 만든다.
압소브(アブソーブ): 적 1의 MP를 흡수한다.
소울 이레이즈(ソウルイレイズ): 적 1을 퇴사시킨다.

홀리 스펠(ホーリースペル)

클리어(クリア): 아군 1인에게 주문이외의 상태 이상을 치료한다.
홀리(ホーリー): 적 1에게 성 속성으로 공격한다.
클리어스(クリアス): 아군 전원에게 주문이외의 상태 이상을 치료한다.
갓 핸드(ゴッドハンド): 아군 1인의 MP이외를 완전히 부활시킨다.

아이템

정신의 조각(精神のかけら): 아군 1인의 MP 최대치가 상승한다.
생명의 조각(生命のかけら): 아군 1인의 HP 최대치가 상승한다.
질풍의 조각(疾風のかけら): 아군 1인의 AGI이 1~5포인트 상승한다.
성모의 조각(聖母のかけら): 아군 1인의 MIN이 1~5포인트 상승한다.
호걸의 조각(豪傑のかけら): 아군 1인의 VIT이 1~5포인트 상승한다.
현자의 조각(賢者のかけら): 아군 1인의 INT이 1~5포인트 상승한다.
염격의 유대(炎撃の油袋): 무기에 화 속성을 부가한다.
화이어 병(ファイアビーン): 아군 1인의 화의 정령력을 상승시킨다.
콜드 병(コールドビーン): 아군 1인의 물의 정령력을 상승시킨다.
윈드 병(ウインドビーン): 아군 1인의 풍의 정령력을 상승시킨다.
풍의 날개(風の翼): 아군 1인의 AGI를 전투 동안 2배 상승시킨다.
경험의 거울(経験の鏡): 전투 종료후 취득 경험치가 2배로 된다.
어택 가드(アタックガード): 아군 1인에게 배리어를 설치한다.
매직 가드(マジックガード): 아군 1인에게 마법 배리어를 설치한다.
7색의 탄소(七色のなんこう): 주문 이외의 상태 이상을 회복한다.
축복의 광륜(祝福の光輪): 주문 상태를 회복한다.
건강의 비약(元気の秘薬): 아군 1인의 HP를 최대치까지 회복한다.
연강석(練剛石): 장비품을 단련하기 위해 필요한 재료.

동료 시스템

게임을 진행하면 동료가 되어주는 캐릭터가 늘어나며, 밸런스가 좋은 파티를 만들어야 함은 당연하다. 그러나, 초반에는 아무래도 밸런스가 나쁜 파티가 될 수밖에 없다. 우선 처음에 동료가 되는 캐릭터와 중간에 동료가 되는 캐릭터를 소개한다.

주인공의 설정으로 변화하는 동료

처음부터 동료가 되는 캐릭터는 주인공의 성별과 출발점에 따라 결정된다. 5명의 캐릭터 중에서 한 명이 선택되며, 이에 따라 모험도 크게 변화한다.

※처음부터 동료가 되는 5인

이름	조건	설명
아이린(アイリーン)	남주인공, 왕성이 있는 도시(王城のある大都會)	전사계의 캐릭터. 게임을 시작하면 주인공보다 매우 강력하여 전투의 주전력이 되어 활약한다.
낫지(ナッジ)	남주인공, 조용한 시골 마을(穏かな田舎町)	키우기에 따라 어떤 타입으로든 키울 수 있는 캐릭터. 후열에서 활약하는 술사 타입으로 키우면 사용무기인 창이 더욱 유용해 진다.
루루안타(ルルアンタ)	남녀 주인공 공통, 여행지의 작은 마을(旅先の小さな町)	릴비족으로 체력은 적지만, 매우 기술이 뛰어나 도적 타입의 캐릭터로 키울 수 있다. 술을 강화시키면 많은 도움이 된다.
차카(チャカ)	여주인공, 황금색의 빛나는 밭(黃金色に輝く畑)	기술이 좋고 민첩한 것이 특징. 가장 적합한 것은 도적 타입의 캐릭터이다. 처음부터 그레모리의 소울을 붙이고 있다.
세라(セラ)	여주인공, 지도에도 없는 마을(地圖にもない村)	처음부터 마이티 블로우와 알바레스트라는 소울을 갖고 있는 캐릭터. 레벨도 높기 때문에 매우 강력하다.

모험 도중에 동료가 되는 캐릭터

필요한 조건을 충족하면 모험 도중에 다양한 캐릭터가 주인공의 동료가 되어 준다.

델가드(デルガド)

드워프 왕국의 주점에 출현하기도 한다. 질문에"그냥 술 취한 사람(ただの っぱらい)"라고 대답하면 동료가 되어 준다. 사용무기는 도끼로 전사계 캐릭터이다. 전투에서는 큰 활약을 하는 캐릭터이다.

페티(フェティ)

테라네, 로스톨, 아미랄의 주점에서 모험자와 싸움을 하고 있는 것을 도와준 다음, "금단의 성배…(禁断の聖杯…)"라고 질문하면 동료가 되어 준다. 마법이 특기로 사용 무기는 창이다.

에스텔(エステル)

리벨담의 광장에서 출현한다. 광장에서 몇 번이고 대화를 교환하면 리벨담의 길드에서 "용골의 사막(龍骨の砂漠)"에서 목걸이를 찾아 달라고 의뢰한다. 의뢰를 끝내면 동료가 되어 준다.

루루안타(ルルアンタ)

엔샨트, 리벨담, 로스톨의 슬럼에서 출현한다. 위험에서 벗어나도록 도와주면 동료가 되어 준다. 릴비족으로 독에 걸리지 않는 이점이 있다.

렐라=론톤(レルラ=ロントン)

게임 초반에 테라네의 도구점에서 출현한다. 주점에 들어가면 멋대로 말을 걸어오며, 동료가 되어 준다. 귀여운 용모와는 달리 베테랑 모험가로 사용무기는 활이다.

유리스(ユーリス)

엔샨트의 마법 아카데미에서 말을 들은 다음, 아미랄의 여관에서 그녀를 도우면 동료가 되어 준다. 마법 아카데미 출신으로 마법이 특기이다.

낫지(ナッジ)

리벨달, 아르노톤, 엔샨트의 주점에서 출현한다. 분쟁에 휘말려 있기 때문에 도와주면 동료가 되어 준다. 키우기에 따라 다양한 타입으로 성장시킬 수 있다.

레그(レーグ)

리벨담의 투기장에서 라이벌을 구하며 싸우고 있다. 주인공이 투기장의 예선을 통과하여, 본선에 등장하는 레그를 이기면 동료가 되어 준다. 양손에 검을 갖고 싸우는 캐릭터이다.

대륙의 여러 지역

로스톨(ロストール)

로스톨 왕국의 도시, 왕국의 귀족 제도를 반영하여, 귀족마을과 평민가, 슬럼가의 3구역으로 나뉘어 있다. 그리고 중앙의 광장에는 천년수라는 거목이 자리잡고 있다.

초기 배치 캐릭터

- 제네테스(ゼネテス): 로스톨의 귀족 파로스(ファーロス)家의 차남. 모험가로 생활하고 있다.
- 레므온(レムオン): 로스톨의 귀족 류가(リューガ)家의 당주. 이블을 통치하고 있다.
- 티아나(ティアナ): 로스톨 왕국 왕녀. 밝고, 누구에게나 사랑받는 성격.
- 에리스(エリス): 로스톨 왕국 왕비. 권모술수로 왕국을 하나로 합치고 있다.
- 셀모노(セルモノー): 로스톨 왕국 국왕. 국왕에 어울리지 않는 빈약한 인물.

발생하는 이벤트

- 길드에서 슬럼가의 소녀의 의뢰를 본 다음 슬럼가로 가면, 탈튜바(タルテュバ)의 습격을 받는다. 몬스터와의 전투 후 제네테스에게서 "은룡의 목걸이"를 받으면 숨겨진 통로를 통해서 왕궁의 왕녀 티아나의 방으로 갈 수 있다.
- 몇 번 정도 티아나의 방에 들어가면, 티아나와 레므온의 대화를 들을 수 있다.
- 게임 초반에 주점에 가면, 모험가 갈드란이 페름을 귀찮게 하고 있는 장면을 볼 수 있다. 방해하면 갈드란과 전투에 들어가게 된다. 전투 결과에 상관없이, 갈드란은 퇴각한다.

길드 의뢰

난이도	마을의 토산물 배달	노블	255기어

노블 마을까지 가서 마을의 토산물을 배달해야 돼. 위험이 있을지도 모르니 모험가에게 부탁한다. 20일 이내에 물품을 운반해 줘. 얼마 안되지만 사례는 한다.

근처의 마을

난이도 5	리틀 다이몬 퇴치	굶주린 자의 미궁(飢えた者の迷宮)	8350기어

너희들에게 적당한 일이다. 부탁할 것은 리틀 다이몬의 퇴치다. 8350기어를 준비했으니, 24일 내에 부탁해. 우리가 재료를 모으고 있으면, 이 녀석이 습격해 온다. 덕분에 경영이 어려워 졌어. 너희들이 쓰러뜨릴 수 있는 일이야.

대장장이 길드

난이도 3	디스케스 호위	알노톤	2640기어

여행은 안전해야만 합니다. 그것을 제공하는 것도 우리들의 역할입니다. 이 마을에서 알노톤까지 가는 여행자 디스케스님의 호위를 부탁합니다. 2640기어의 보수로, 94일 이내에 도착하면 됩니다.

후고 상회

드워프 왕국(ドワーフ王國)

분단된 산맥의 지하에 넓은 석유굴을 파서 만든 드워프 족의 왕국. 이 나라의 왕은 최강의 전사가 맡고 있다. 현재의 왕은 전추왕이라고 불리는 징거(ジンガ).

초기 배치 캐릭터

- **징거**(ジンガ): 현재 드워프 왕국 국왕으로 최강의 전사. 전추왕이라고 불린다.
- **텔가드**(テルガド): 당대의 도공이지만 지금은 술에 젖은 날들을 보내고 있다. 원(元) 모험가.

발생하는 이벤트

- 마을 안쪽에 있는 주점에 가면 당대의 도공, 텔가드가 술을 마시고 있을 때가 있다. 말을 걸면 텔가드를 알고 있냐고 묻는다. 이 질문에 "그냥 술고래(ただの飲んだくれ)"라고 대답하면, 동료가 되어 준다. 렐라=론톤(レルラ=ロントン)이 파티에 있다면 안쪽 좌석에 앉아서 술을 마시고 있다.

길드 의뢰

난이도 5 | 토츠카네의 지팡이 탐색 | 고대의 수해(古の樹海) | 7750기어

토츠카네의 지팡이를 찾아서 갖고 올 탐험가를 모집하고 있다. 보수는 7750기어. 기한은 89일 이내이다. 도중, 몬스터의 습격이 예상된다. 강한 전사의 응모를 기대하고 있다. **드워프 왕국**

난이도 3 | 풍기암 탐색 | 남쪽의 계곡(南の谷間) | 2760기어

풍기암을 얻고 싶다. 이것이 없다면 일을 할 수 없어. 재료가 없으면 물건은 만들 수 없어. 2760기어를 내지. 83일 내에 부탁한다. **대장장이 길드**

난이도 1 | 편지 배달 | 엔산트 | 245기어

경영을 위해, 편지를 엔샨트까지 보내 주십시오. 도중에 위험이 예상되므로 전투의 프로인 모험가에게 맡기겠습니다. 운반을 맡아 주십시오. 245기어로, 23일 이내에 부탁드립니다. **도구점 길드**

난이도 4 | 요정의 분(粉) 배달 | 로스톨 | 3680기어

경영을 위해, 요정의 분을 로스톨까지 보내주십시오. 도중에 위험이 예상되므로 전투의 프로인 모험가에게 맡기겠습니다. 운반을 맡아 주십시오. 3680기어로 39일 이내에 부탁합니다. **도구점 길드**

아미랄(アミラル)

남동쪽의 엘즈 부근에 해상 교역으로 번영한 항구 도시. 주민 사이에는 해왕에 대한 신앙이 두텁다.

발생하는 이벤트

- 여관에서 유리스(ユーリス)의 이야기를 들은 다음, 여관 별관의 앞에 있는 남자의 이야기를 듣고 다시 여관으로 돌아가면, 3000기어를 지불하고 유리스를 동료로 맞이할 수 있다.

길드 의뢰

난이도 1 | 편지 배달 | 엘즈 | 245기어

매번 고맙습니다. 오늘은 부탁이 있습니다. 엘즈까지 편지를 운반해 주세요. 기한은 48일이며 사례는 245기어입니다.
도구점 길드

난이도 3 | 마리아 호위 | 테리네 | 2460기어

우리들의 일은 각지에서 일어난 일을 노래하여 많은 사람들에게 알리는 것입니다. 마을에서 마을로 이동하여 여러 장소에서 노래를 부릅니다. 다음은 테라네로 가는 것입니다만, 어느 분이 호위를 해 주시지 않겠습니까? 120일 이내에 데려가 주십시오. 2460기어의 보수를 드리겠습니다.
음유시인 길드

난이도 3 | 향데광(ヒヤンデ鉱) 탐색 | 제그너 광산 | 2760기어

재료를 수집하는 것도 우리의 중요한 일이다. 하지만 위험한 장소에 있는 재료는 수집하기 어려워. 지금 필요한 것은 향데광이지만, 어쨌든 이것을 얻고 싶다. 향데광을 입수해 주지 않겠나? 2760기어를 사례로 준비했다. 기일은 84일 이내다. **대장장이 길드**

난이도 4 | 코카트리스 퇴치 | 세느(シェーヌ)의 숲 | 5320기어

우리들의 일은 각지에서 일어난 일과 이야기를 노래불러 많은 사람들에게 알리는 것. 영웅의 노래도 그것 중의 하나. 용자인 당신에게 의뢰합니다. 코카트리스의 퇴치를 부탁합니다. 5320기어, 10일 이내가 조건입니다. 당신의 활약을 노래로 전파하겠습니다. **음유시인 길드**

노블(ノーブル)

로스톨 왕국의 대귀족 렘온(レムオン)이 통치하는 사유령. 도시는 크지 않고, 주변에는 숲과 밭이 넓다. 자연의 혜택을 받고 있는 토지이다.

초기 배치 캐릭터

- **볼보라**(ボルボラ): 영주 렘온(レムオン)에게서 노블의 지배권을 받은 대관.
- **프린트**(フリント): 여행 상인으로 가장한 밀정. 왕비 에리스의 명령으로 움직이고 있다.

발생하는 이벤트

- 게임 초반에 광장에 가면, 루루안타가 지나갈 때가 있다. 하지만 이때에는 대화만 가능하며, 동료가 되어 주지는 않는다.

길드 의뢰

난이도 4 | 풍정의 결정 탐색 | 신월의 탑 | 4880기어

의뢰하고 싶은 것은 풍정의 결정을 탐색하고 입수하는 것. 기한은 66일 이내, 보수는 4880기어다. 대장장이 길드로서는 중요한 재료다. 잘 부탁해. **대장장이 길드**

난이도 2 | 토리아(トリア)호위 | 로센 | 1100기어

일 때문에 로센에 가야해요. 습격해 오는 녀석을 쫓아낼 사람을 찾고 있어요. 사례는 1100기어. 79일 이내에 데려다 줄 사람, 부탁합니다. **주점 길드**

난이도 3 | 로쿠샤의 먹 배달 | 아미랄 | 2085기어

아미랄까지 로쿠샤의 먹을 보내는 것입니다. 문제는 도중의 안전이 확보되지 않았다는 점입니다. 도적에게 빼앗기면 큰일이니, 모험자에게 운반을 부탁드리는 것입니다. 23일 이내에 배달해 주십시오. 2085기어를 사례로 준비하고 있습니다. **도구점 길드**

난이도 3 | 아크위라(アクウィラ)퇴치 | 바라는 자들의 황야(求めし者の荒野) | 3000기어

지금 우리들의 목소리가 들리지 않는 것 같군요. 공기에 사악한 기가 포함되어 있습니다. 원인은 조금 전부터 나타나기 시작한 아크위라 때문입니다. 이 자의 퇴치를 의뢰합니다. 사례로 준비한 것은 3000기어입니다. 기한은 11일 이내에 부탁합니다. **음유시인 길드**

난이도 7 | 옷포스의 암(オッポスの岩) 수색 | 용왕의 섬(龍王の島) | 14840기어

옷포스의 암을 손에 넣어야 할 필요가 있습니다. 이것이 있다면 경영이 잘 됩니다. 옷포스의 암을 찾아서, 돌아와 주십시오. 기한은 79일 이내입니다. 14840기어의 보수를 지불하겠습니다. **도구점 길드**

아큐륨스(アキュリュース)

호수 안에 만들어진 마을. 마을의 가장 안쪽 부분에는 물의 신단이 있다. 그리고 거기에는 고대 마도 왕국의 무녀의 피를 이어 받은 무녀가 물의 정령신을 받들고 있다.

초기 배치 캐릭터

- **이크레문**: 물의 신단의 무녀. 고대 마도 왕국의 피를 이어받았다.

발생하는 이벤트

- 신단 정면의 광장에 가면 죽은 물의 요정, 미즈치와 회화를 하는 여성과 만나게 된다. 이 여성은 이크레문이라는 이름으로 물의 정령신에게 봉사하고 있는 무녀이다.

길드 의뢰

난이도 1 | 교전 배달 | 엔샨트 | 245기어

세상이 혼란하니 길이 위험해졌습니다. 우리 물의 신단은 엔샨트에 교전을 보내려 합니다만, 악의를 갖고 있는 자에게 빼앗길 위험도 고려해야 합니다. 모험자에게 부탁드립니다. 물품을 무사히 운반해 주십시오. 245기어로, 64일 이내에 부탁드립니다.

물의 신단

난이도 4 | 타레몰게의 기수(タレモルゲの奇水) 탐색 | 처녀의 경(乙女の鏡) | 4840기어

좋은 주점에는 특제의 술이 놓여 있지. 아큐류스 주점에도 똑같아. 타레몰게의 기수를 사용하여 만들지만, 위험한 장소에 있어서, 간단하게는 채집할 수 없어. 그래서 대신에 갖고 돌아올 사람을 찾는데, 72일 이내에 가능할까? 보수는 4840기어를 주지. **주점 길드**

난이도 4 | 자이언트(ジャイアント) 퇴치 | 북쪽의 계곡(北の谷間) | 5360기어

마을 밖에 자이언트가 출몰하여, 외출할 수 없어. 이러면 재료를 구할 수도 없지. 당신에게 부탁한다. 녀석을 퇴치해 줘. 5360기어를 주지. 16일 이내에 부탁해. **도구점 길드**

난이도 4 | 비스트 기가스(ビーストギガース) 퇴치 | 남쪽의 계곡(南の谷間) | 5360기어

마을 밖에 비스트 기가스가 출몰하여, 외출할 수 없어. 이러면 재료를 구할 수도 없지. 당신에게 부탁한다. 녀석을 퇴치해 줘. 5360기어를 주지. 8일 이내에 부탁해. **도구점 길드**

울칸(ウルカーン)

불의 정령력에 대한 연구를 위해 모인 마도사들이 자치적으로 만든 마을. 마을 안쪽에 있는 암산에는 불의 정령신을 모시는 신단이 있다.

초기 배치 캐릭터

- **프레아**(フレア): 불의 신단에 있는 무녀. 그다지 사람 앞에는 모습을 드러내지 않는다.
- **셈하자**(シェムハザ): 울칸의 장로로 도시의 자치를 책임지고 있는 마도사.

발생하는 이벤트

게임 초반에 장로 셈하자가 있는 집에 가면, 셈하자에게서 화, 수, 토, 풍의 정령신의 자리가 있는 장소에 대해 이야기를 해 준다.

길드 의뢰

난이도 3 | 타레스(タレス) 호위 | 노블 | 2490기어

대장장이의 아들 타레스를 호위할 사람을 모집!. 노블이 목적지!
도착 기한은, 84일 이내!. 사례는, 2490기어! **대장장이 길드**

난이도 4 | 요정의 분(粉) 배달 | 로센 | 3680기어

요정의 분을 로센까지 운반하고 싶지만, 최근 여행은 위험합니다. 위험은 회피하고 싶은 것이 경영의 기본이니 실력있는 모험자가 운반해 주는 것이 가장 좋을 거라 생각합니다. 기한은 32일 이내. 사례는 3680기어를 준비했습니다.

도구점 길드

난이도 2 | 창풍화(蒼風花) 탐색 | 륜(リューン)의 숲 | 1240기어

다양한 도구를 취급하는 우리에게, 재료의 채집은 중요한 일이지만, 밖은 몬스터가 많아서 매우 곤란합니다. 대신에 재료를 채집해 주지 않겠습니까? 창풍화를 갖고 돌아와 주십시오. 기한은 72일 이내. 사례는 1240기어가 어떻습니까? **도구점 길드**

난이도 5 | 키카네의 향초(キッカネの香草) 탐색 | 고대의 수해 | 7650기어

필요한 물건이 있어. 키카네의 향초야. 찾아서 갖고 와 주었으면 해. 미안하지만, 120일 이내에 해주지 않을래? 모두 걷어서 7650기어를 모았어. 사례는 이것이 어떨까.

근처의 마을

난이도 7 | 그로 기가스(グローギガース) 퇴치 | 봉황산 | 16310기어

그로 기가스가 설치고 있습니다. 이 사악한 기분을 느끼게 하는 몬스터는 방치하면 언젠가 우리들에게 해를 주겠죠. 퇴치해줄 분을 모집합니다. 보수는 16310기어. 기한은 6일 이내입니다. 모험자들의 활약을 기대하겠습니다.

대마도사

엔샨트(エンシャント)

견고한 외벽으로 방어하고 있는 딩갈 제국의 수도. 마법 아카데미와 항구, 노톤 신단등 다양한 시설이 있다. 특히 이곳 슬럼에서는 많은 이벤트가 발생하기 때문에 자주 들러 보도록.

초기 배치 캐릭터

- **네메아**(ネメア): 선대 딩갈 황제 바롤을 쓰러뜨린 용자. 사자제(獅子帝)라고 불리고 있다.
- **자기브**(ザギヴ): 딩갈 황제의 피를 이어 받았다. 마도 아카데미를 수석으로 졸업.
- **칼라**(カルラ): 큰 낫을 휘두르는 소녀. 딩갈 제국의 밀정으로 활약한다.
- **벨제바**(ベルゼーヴァ): 딩갈 제국의 수상. 현 황제의 밑에서 실력을 발휘하고 있다.
- **에류마르크**(エリュマルク): 현 딩갈 제국 황제. 네메아의 숙부이다.
- **돌드람**(ドルドラム): 전신 코리아스를 섬기는 신관. 묘지를 걷는 것이 취미.

발생하는 이벤트

- 게임 초반에 묘지로 가면 자기브와 만나지만 처음에는 상대해 주지 않는다.
- 게임을 진행한 다음 묘지로 가서 자기브를 만나면 자기브의 태도가 변한다.
- 게임 초반에 묘지에 가면 돌드람과 만날 수도 있다. 돌드람에게서는 딩갈家와 자기브의 관계에 대한 이야기를 들을 수 있다.
- 묘지에서 다시 돌드람을 만나면 선문원 대신관 이즈가 용자 네메아가 유혹하여, 딩갈 제국의 황후가 된 이야기를 들을 수 있다.
- 게임 초반에 슬럼가로 가면, 루루안타(ルルアンタ)가 유괴범에게 공격받고 있는 장면을 볼 수 있다. 그녀를 도와주면 루루안타가 동료로 들어 온다.

길드 의뢰

난이도 3 | 안바이 초(草) 탐색 | 츠이네 숲(ツィーネの森) | 2760기어

우리 도구점 길드는 안바이 초를 입수할 필요가 있습니다. 안바이 초를 구해서 돌아와 주십시오. 49일 이내, 2760기어의 보수입니다.

도구점 길드

난이도 6 | 키마이라 퇴치 | 사룡의 동굴 | 12120기어

마을 주변에 키마이라가 출몰하게 되었습니다. 매우 광폭하여 우리들은 외출을 삼가고 있습니다. 그래서 퇴치할 수 있는 강력한 분을 모집합니다. 처치해 주신다면 12120기어를 드리겠습니다. 7일 내에 해 주십시오.

시민 길드

난이도 2 | 사비크 호위 | 아미랄 | 1220기어

우리 여관에 묵고 있는 모험자 사비크님을 아미랄까지 모셔 주십시오. 사례는 1220기어. 71일 내에 도착할 수 있도록 부탁합니다. **후고 상회**

난이도 3 | 주문에 걸린 지팡이 배달 | 드워프 왕국 | 2205기어

물품을 드워프 왕국까지 보내야 한다. 그런데, 중요한 물건이기 때문에 빼앗길 염려가 있어. 39일 내에 주문에 걸린 지팡이를 드워프 왕국까지 운반해 줘. 보수는 2205기어다.

마도 아카데미

난이도 5 | 하야스의 잎 탐색 | 고대의 수해(古の樹海) | 7600기어

우리 도구점은 하야스의 잎이 필요합니다. 하야스의 잎을 찾아서 돌아와 주십시오. 37일내, 7600기어의 보수입니다.

도구점 길드

리벨담(リベルダム)

어떤 나라에도 속하지 않은 자치 도시로, 자유와 부의 상징으로 불리고 있다. 실제로는 빈부의 차가 심하여 대상인들이 폭리를 취하고 있는 상황이다.

초기 배치 캐릭터

- **크류세이스**(クリュセイス): 상인 로티 · 크로이스(ロティ・クロイス)의 딸. 자만심이 강하고 방만한 성격.
- **에스텔**(エステル): 태어난 고향을 떠나 모험을 하고 있는 활발한 소녀.
- **레그**(レーグ): 볼단족의 검사로 투기장의 왕자. 성검이라는 칭호를 갖고 있다.
- **안티노**(アンティノ): 악덕 무기 상인. 병기용의 몬스터를 매매하고 있다.
- **후고**(フゴー): 바이아시온 대륙의 자산가. 진품을 사들이는 것이 취미.

발생하는 이벤트

- 게임 초반에 슬럼가에 가면, 루루안타가 유괴범에게 공격받고 있는 장면이 나오는 일이 있다. 하지만 엔샨트에서 도와주었다면 발생하지 않는다.
- 주점에 가면 콘스족 소년인 낫지와 모험자 갈드란이 싸우는 장면이 나오는 일이 있다. 수세에 몰린 낫지를 도와주면 갈드란과 전투에 들어간다. 전투의 승패에 관계없이 낫지는 동료가 되어 준다.
- 모험자를 습격하는 다크 엘프의 이야기를 들은 다음 길드로 가면, 길드의 주인이 네메아를 소개해 준다. 곧, 슬럼가에 출현한 다크 엘프 오이페(オイフェ)와 싸우게 된다. 이 전투에서는 네메아가 도와준다.

길드 의뢰

난이도	의뢰	장소	보수
난이도 1	편지 배달	엘즈	245기어
난이도 3	루골(ルゴル) 호위	알노톤	2460기어
난이도 3	털럭의 팔지 배달	로센	2175기어
난이도 3	풍영의 과실 탐색	남쪽 계곡	2730기어
난이도 7	옷포스(オッポス)의 알 탐색	용왕의 섬	15190기어

테라네(テラネ)

영봉 톨(トール)로 가는 순례자를 위해 만들어진 숙박 마을. 마을 뒤쪽에는 무성한 숲이 있는 등 자연과 친화된 시골 마을이다. 스토리를 진행하면서 주의해야 할 점은, 여관 주인 아들이 모험자에게 상처를 입었기 때문에 모험자에게는, 즉 주인공에게 숙소를 제공해 주지 않는다.

초기 배치 캐릭터

- **반**(ヴァン): 테라네에 있는 여관 주인 아들. 청개구리 같은 성격을 갖고 있는 청년이다.

발생하는 이벤트

- 주점에 가면 엘프인 페티가 모험자와 말싸움을 하고 있는 장면을 보게 된다. 모험자와 전투 후, 페티와 대화를 나누면 동료가 되어 준다.

길드 의뢰

난이도 3 | 가 · 시라타(ガ・シラタ) 호위 | 알노톤 | 2520기어

우리가 다른 마을에 가려고 해도 도중에 도적과 몬스터가 방해합니다. 강한 사람이 지켜주면 여행할 수 있습니다. 마을의 실력있는 자가 가 · 시라타를 지키고, 알노톤까지 가주십시오. 120일 이내에 도착하면, 사례를 드리겠습니다.

근처의 마을

난이도 2 | 코롤석(コロル石) 탐색 | 감벽의 동굴(紺碧の洞窟) | 1340기어

우리 후고 상회에서는 여관만이 아니라 넓은 경영을 펼치고 있습니다. 각종 재료의 조달도 그 하나인데, 입수 곤란한 것이 있어서, 탐색을 부탁드립니다. 코롤석이라는 것으로, 보수는 1340기어이며, 36일 이내라는 조건입니다.

후고 상회

난이도 4 | 타레몰게의 기수(タレモルゲの汽水) 탐색 | 처녀의 경 | 4840기어

우리가 다른 마을에 가려고 해도 도중에 도적과 몬스터가 방해합니다. 강한 사람이 지켜주면 여행할 수 있습니다. 마을의 실력있는 자가 가 · 시라타를 지키고, 알노톤까지 가주십시오. 120일 이내에 도착하면, 사례를 드리겠습니다. 근처의 마을신단을 방문하는 순례자들에게 여행에 도움이 될 물건을 건네주고, 피로를 풀어주고 있습니다. 그 상품의 재료 조달이 어렵습니다. 30일 이내에 타레몰게의 기수를 갖고 돌아와 주지 않겠습니까? 보수는 4840기어입니다. **노톤 신단**

난이도 4 | 고티 다이몬(ゴーティダイモン) 퇴치 | 영봉 톨(トール) | 5360기어

우수한 무기와 방어구는 양질의 재료와 기술이 뛰어난 장인에 의해 만들어진다. 하지만 최근에 나타난 고티 다이몬이 방해하고 있어. 장인들이 곤란해하고 있지. 30일 이내에 퇴치해주면 5360기어를 주지. 어때? 너희들도 우리들의 일이 없다면 곤란하겠지? **대장장이 길드**

알노톤(アルノートゥン)

수백년 전까지 계속된 대륙사상 최대의 국가, 신성 왕국 알레시아(アルレシア)의 사람들이 딩갈 제국으로부터 도망친 다음 만들어진 도시. 근처에 있는 광산으로부터는 귀중한 성광석(聖光石)이 많이 생산된다.

발생하는 이벤트

광장에서 고고학자 에스트와 만나게 된다. 질문에 "즐거웠어(おもしろかった)"라고 대답하면, 암흑의 신기를 갖고 있다고 고백한다. 이 이벤트는 다른 마을에서도 발생한다.

길드 의뢰

난이도 3 | 빈스(ヴィンス) 호위 | 노블 | 2490기어

공예 직인 빈스가 노블까지 갑니다. 그 호위를 맡을 사람을 모집하고 있습니다. 사례는 2490기어. 120일 이내에 도착하는 것이 조건입니다. 잘 부탁드립니다.

도구점 길드

난이도 4 | 화조의 종 탐색 | 화산임지대 | 4840기어

공예 직인 빈스가 노블까지 갑니다. 그 호위를 맡을 사람을 모집하고 있습니다. 사례는 2490기어. 120일 이내에 도착하는 것이 조건입니다. 잘 부탁드립니다. 좋은 주점에는 특제의 술이 놓여 있지. 알노톤 주점도 똑같아. 화조의 종을 사용하여 만들면 되지만, 위험한 장소에 있어서, 간단하게 채집할 수 없어. 그래서 대신에 갖고 돌아올 사람을 모집하는데 114일 이내에 가능할까? 보수는 4840기어야.

주점 길드

난이도 1 | 편지 배달 | 아큐류스 | 235기어

아큐류스로 편지를 보내야 돼. 하지만 간단하지는 않지. 도적과 몬스터들이 나와서, 위험해. 나를 대신하여 물품을 전달해 주지 않을래? 36일 이내에 도착한다면 235기어를 주지.

주점 길드

난이도 4 | 행복의 류트(リュート) 탐색 | 이하브 | 4840기어

모험자들에게 부탁이 있습니다. 몬스터에게서 도망치는 도중에 잃어버린 행복의 류트를 찾아 주십시오. 기한은 12일 이내. 사례는 4840기어입니다.

음유시인 길드

난이도 7 | 타레몰게(タレモルゲ)의 기수 탐색 | 용왕의 섬 | 14770기어

좋은 주점에는 특제의 술이 놓여 있지. 알노톤 주점도 똑같아. 타레몰게의 기수를 사용하여 만들면 되지만, 위험한 장소에 있어서, 간단하게 채집할 수 없어. 그래서 대신에 갖고 돌아올 사람을 모집하는데 120일 이내에 가능할까? 보수는 4840기어야.

주점 길드

엘즈(エルズ)

바람의 정령신을 모시는 신단이 있는 도시. 신단에서는 바람의 무녀인 에어(エア)를 볼 수 있다.

초기 배치 캐릭터

- **에어(エア)**: 바람의 신단을 지키는 무녀. 과거와 미래를 보는 능력을 지니고 있다.

발생하는 이벤트

도시 안쪽의 몬스터가 있는 길을 벗어나면 앞에 바람의 무녀인 에어가 있다. 천지와 시간을 살피는 에어는 주인공이 가야할 길을 제시해 준다.

길드 의뢰

난이도 3 | 레사(レサ) 호위 | 테라네 | 2490기어

공예 직인인 레사가 테라네까지 가려고 합니다. 도중에 일어날 여러 상황 때문에 호위가 필요합니다. 2490기어의 사례금으로 도착은 75일 이내라는 조건이며, 받아 주시는 분을 기다리고 있겠습니다.

도구점 길드

난이도 1 | 극상의 광석(極上の鑛石) 배달 | 리벨담 | 245기어

극상의 광석을 보내야만 하지만 리벨담까지의 길에는 이상한 것들이 나오잖아! 모험자에게 부탁하는 것이 현명하겠어. 245길드를 지불하지. 96일 이내에 도착하면 돼.

대장장이 길드

난이도 4 | 코롤석(コロル石) 탐색 | 바람우는 동굴(風泣きの洞窟) | 4880기어

모험자의 힘을 부디 빌리고 싶어. 코롤석을 입수하고 싶거든. 내가 갔을 때에는 몬스터가 추격해 와서 실패했어. 그래서, 당신들에게 부탁한다. 36일 이내에 해줘. 4880기어의 보수다. 기대하고 있겠어.

대장장이 길드

난이도 6 | 세츠네의 뿌리(セツネの根) 탐색 | 사룡의 단층(邪龍の斷層) | 11040기어

채집을 도와줄 사람을 없는가. 바다를 건너야 얻을 수 있는 물건이야. 조금 힘들지도 몰라. 세츠네의 뿌리를 찾아 주었으면 해. 120일 이내에 발견한다면 11040기어를 답례로 주지. **시민 길드**

난이도 5 | 휴마스크스(フューマスクス)퇴치 | 바람의 황야(風の荒野) | 8450기어

휴마스크스가 나쁜 짓을 하고 있습니다. 그 때문에 우리는 골치를 썩히고있습니다. 모험자 여러분 부탁합니다. 8450기어를 드리겠습니다. 8일 이내에 부탁합니다. **시민 길드**

로센(ロセン)

이전에 딩갈(ディンガル) 침공에 실패하였기 때문에 보복이 두려워 쇄국 정책을 펴고 있는 왕국. 현재의 국왕은 페우다(ペウタ)이지만, 스토리가 진행됨에 따라 네메아가 왕위에 오르고 로센은 해방된다.

초기 배치 캐릭터

- **페우다**: 현 로센의 국왕. 네메아에게 패배한 이후, 쇄국 정책을 펴고 있다.

길드 의뢰

난이도 3 | 로크사의 먹 운반 | 리벨담 | 2085기어

2085기어로, 로크사의 먹을 리벨담까지 운반해 주지 않겠습니까? 기한은 37일 이내입니다. 이 운반은 경영에 있어서도 필요한 것으로, 도중에 위험할 수도 있어서 싸움에 능한 분이 아니면 도움이 안됩니다.

*주의: 로크사의 먹을 소지하고 있으면 저주 상태로 됨.

난이도 6 | 고르곤(ゴルゴン) 퇴치 | 화산암지대(火山岩地帶) | 12120기어

아이들은 마을 밖을 좋아하죠. 여기 저기 돌아다니면서요. 하지만 최근에 마을 외각에는 고르곤이 출몰하고 있습니다. 언제 몬스터가 아이들을 습격할지 걱정됩니다. 12120기어를 드리니, 19일 이내에 녀석을 쓰러뜨려 주십시오.

질올의 스토리

게임이 시작되면 캐릭터를 만들어야 한다.

1. 신의 손으로 혼을 맡긴다.
2. 자신의 손으로 혼을 표시한다.

1번은 컴퓨터가, 2번은 스스로 주인공의 능력을 만들게 된다. 초기 능력은 게임이 진행되면서 크게 변화하기 때문에, 많은 신경을 쓸 필요는 없다. 주인공의 이름은 크레스(クレス)로 선정하였다.

▲어떤 캐릭터가 만들어질 것인가?

1. 왕성이 있는 대도시
2. 조용한 시골 마을
3. 여행지의 작은 마을

게임의 출발점을 나타내는 것으로 본 공략은 왕성이 있는 대도시에서 출발한다.

광대한 대지, 바이아시온 대륙의 남쪽에 로스톨이라는 이름의 왕국이 있다. 그 왕도 로스톨에서는 악질 귀족이 민중을 괴롭히고 있었다. 그리고 시간을 같이하여, 고대의 신들을 따라 다니는 신기(神器)를 찾아서 암흑의 하인들이 움직이기 시작했다…. 위대한 혼의 이야기는 여기에서 시작한다….

▲끝없는 모험으로의 출발

탈튜바(タルテュバ): 키히히히! 더더욱 난폭해져라! 평민들을 죽여, 죽여, 죽여! 나는 지금 명도 카츠의 검을 도둑맞아서 정말 열 받았다구. 더욱 난폭하게! 키히히! 안티노, 이 몬스터를 사겠어. 좀 더 갖고 오라고!

안티노(アンティノ): 매번 감사합니다, 백작님(우히히, 상품의 시험 데이터와 돈이 한번에 들어오다니).

옷시(オッシ): 제길, 그런데, 이런 몬스터가 어디에서 들어온 거지? 몬스터가 난폭하게 구는데도 기사단은 뭘하는 거야…! 녀석들, 귀족밖에 모르는군… 제길! 강하다! 절대로 마을에 들여보내면

안돼! 평민 지구는 우리가 지킨다!

아이린(アイリーン): 크레스!

옷시: 크레스! 피해! 무리하지 마!

아이린: 안돼!

아이린: …크레스, 넌 내가 지킬 거야… …크레스

▲몬스터에게 피해를 입는 평민들

아이린: 일어나, 크레스! 벌써 낮이야. 침대에서 굴러 떨어지다니 무슨 잠버릇이야? 정말 어쩔 수 없다니깐.

아이린의 엄마: 일어났네, 크레스

아이린: 골치 아파.

아이린의 엄마: 어쩔 수 없지. 어제 그런 몬스터와 싸웠으니까. 그것보다 아이린, 너는 여자니까 위험한 짓은 하지 말라고 엄마가 몇 번이나 말했지?

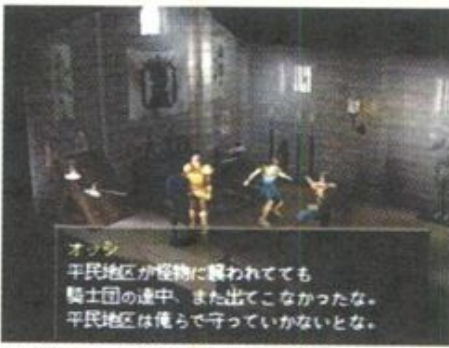
아이린: 하, 하하. 그, 그것은, 엄마. 뒤를 맡기겠어.

아이린의 엄마: 여기, 중요한 검. 네 아버지의 유물. 크레스라면 분명히 저 애보다 강해질 거야. 힘내.

▲맹렬 여성 아이린

방을 나와서 위쪽 수련장으로 가면 옷시를 만날 수 있다. 그와 대화하면….

[옷시의 수련장]

옷시: 어제의 상처는 괜찮아? …하지만 그 괴물은 도대체 어디에서 들어 왔지? 평민 지구가 괴물에게 습격 당해도 기사단 녀석들은 오지도 않았어. 평민 지구는 우리가 지킬 수밖에. 그런데 이 마을에서 보관하고 있던 성배가 도둑맞은 사실은 알고 있어? 실은 어제 몬스터 소동이 있을 때 누군가 성배를 훔쳤어. 조사해 보니 사람의 말을 하는 고브린 3인조가 돌아다녔다는 사실을 알아냈지. 말하는 고브린이라니 지금까지 들어 본 적도 없어. 이상하지 않아? 몬스터 소동도 끝났고, 이제 마을 녀석들도 성배가 없어진 것을 알게 될 거야. 그러면 큰일나지. 그러기 전에 조사를 해야 되겠어. 짐작하건데, 고브린은 제그나 광산(ゼグナ鑛山)으로 숨어들어 갔을 거야. 가보지 않을래? 좋아, 그럼 부탁한다. 너 혼자로도 충분하지만… 네 친구와 함께 가. 사이좋게 하라고. 그리고 미안하지만, 도중에 주점에 들러서 이것을 페름(フェルム)에게 전해 줘.

▲성배를 도둑맞았다고 알려주는 옷시

[주점]

페름: 그만 두세요!

갈드란(ガルドラン): 그만 둘 수 없어! 미래의 용자인 나의 뜨거운 사랑은! 누구에게도…, 그래, 나 자신도 말릴 수 없어!

페름: 곤란해요, 손님, 아, 안돼…! 만지지 말아요.

갈드란: 나와 둘이서 사랑의 모험을 떠나자. 그것이 너의 운명이야!

페름: 아, 크레스! 도와주세요! 이 손님, 술에 취해서….

갈드란: 뭐야, 너는! 마침 잘 됐어. 내 '사랑의 전설'에 악역을 해보라고!

▲위기에 처한 페름!

▲첫 전투가 발생한다

그와 전투가 발생하면 지든 이기든 상관없이 이야기는 진행된다. 페름에게 줄 건 준 다음 마을 밖으로 나가자. 아이린은 문 앞에 있다.

[마을 문 앞]

아이린: 늦었네. 응? 왜 그래. 그 상처는? 쓸데없는 짓은 하지 말라구. 너에게 무슨 일이 생기면 돌아가신 네 아버지를 뵐 면목이 없단 말야. 이야기는 옷시 선생님에게 들었어. 고브린에게 성배를 돌려 받아야지. 뭐, 크레스가 없어도 나 혼자 충분하지만. 후후, 내 발목은 잡지 마.

▲문앞에서 기다리고 있던 아이린

[제그너 광산]

아이린: 겨우 제그너 광산에 도착했네. 자, 빨리 고브린을 잡아서 성배를 찾자. 우와, 대단한 구멍이야. 게다가 천장까지 무너졌어. 이 부근에는 지반이 약한 것 같아. 크레스, 너무 접근해서 떨어지면 안돼. 뭐, 뭐지!? 지금 소리는…? 대단한 소리야. 뭔가 외치는 목소리였는데… 지, 지진이야! 크레스, 구멍에 떨어지지 않도록 조심해!

▲구멍에 빠지는 두사람

▲용왕의 각성이 시작한다

아이린: 아야… 크레스, 괜찮아? 크레스가 붙잡아서 둘다 떨어졌잖아. 하지만 지금 것은 도대체…? 마치 큰 괴수가 울부짖는 것 같았어… 설마, 지금

것이 용왕의 각성? 옷시 선생님이 말하던 동란의 시대가 시작되는 걸까… 잠깐 크레스! 어딜 만져! …하지만, 여기는 매우 좁네. 게다가 너무 어두워서 아무 것도 안보여. 나는 괜찮지만, 크레스, 무섭지? 무리하지 마. 점점 눈이 익숙해져 가는데, 위로 올라갈 방법을 생각해 보자. 언제까지 여기에 있을 수만은 없어.

올나트(オルナット): 밑이 부드러워서 다행이야!

마룬(マルン): 하지만, 여기는 어디지?

아이린: 뭐야!

마룬: 응? 뭔가 지면이 움직이는 것 같은데….

간토(ガント): 고브고브단의 단장인 자가 구멍에 빠지다니….

올나트: 간토 두목, 괜찮아?

마룬: 올나트, 두목이 아니라 단장이라고 불러.

아이린: 웬만하면 내 위에서 내려와!

마룬: 고브!

올나트: 마룬이 당했다! 누가 있어!

간토: 왜 인간이 여기에 있지~!

아이린: 고브린? 게다가 말을 하는!?

간토: 도망치자!

올나트: 간토 두목, 어디로 도망쳐!?

간토: 아냐, 암흑이라면 이쪽이 유리해. 고브고브단, 공격~!

아이린: 어두워서 안보여… 크레스, 조심해!

▲고브고브단과의 첫 대면

고브고브단과 전투를 벌이지만 그들은 매우 강하다. 패할 수밖에 없으니 크게 신경쓰지 말 것.

간토: 이겼다! 실력으로 인간의 마수에서 도망칠 수 있어!

아이린: 제길… 어두웠지만, 의외였어…. 너희들…, 반드시 나와 크레스가 잡아내겠어…. 기억해 둬….

[마을]

아이린의 엄마: 정신이 들었네.

아이린: 걱정했어…. 그런데, 고브린을 놓치다니… 나도 실력이 형편없나봐.

아이린의 엄마: 그러니 벽에게 화풀이는 하지마.

아이린: 알았어요.

아이린의 엄마: 크레스, 마실 것을 갖고 올게.

아이린: 혼자서 성배를 되찾겠다고는 생각하지 마. …그것은 나의 실수이니까. 조금 더 자면 어때? 그러면 기분이 좋아질 거야
(내가 없어도 괜찮을거야…
크레스는).

옷시: 하하하하! 너는 평생 아이린의 꽁무니만 뒤쫓을 거야!

간토: 이녀석, 약하다! 해치우자고!

페름: 나는 강하지 않아도… 괜찮아요. 아이린은… 너무 강해.

[마을 문 앞]

혼자서 마을을 떠나려는 주인공, 그러나….

아이린: 흥. 아무 말도 없이 나가는군. 나는 별로 상관없지만, 주점의 그 아가씨는 슬퍼하지 않겠어? 성배를 되찾으러 가는 거겠지. 아니면, 자신이 약한 것을 싫어해서 그런가? 그럼 나도 한번 가볼까? 어, 방향이 똑같네. 하지만 우연이야, 우연. 크레스도 의지가 대단하네. 함께 가주지. 그 이상한 고브린을 쓰러뜨려야 나도 기운이 날거야. 옷시 선생님의 말씀으로는 리벨담 방면으로 향한 기묘한 고브린 3마리를 본 사람이 있다고 해. 다른 단서도 없으니 우선은 리벨담으로 가자.

[리벨담]

아이린: 자, 자유도시 리벨담에 도착했어. 이제 곧 저녁이지만, 아직 녀석들을 찾을 시간은 있어. 우… 확실히 저번에는 암흑 속에서 싸워서 졌지…. 알았어. 오늘은 여관에 가자고. 하지만, 내일은 아침부터 고브린을 찾자. 아, 그리고 모험자 길드에 등록해 놓는 편이 좋아. 길드에 등록해 놓으면, 녀석들의 정보를 알 수 있을 지도 몰라. 그럼 들어가자.

▲고브린을 찾아서 리벨담으로 간 두 사람

[여관]

아이린: 정말! 몇 번이나 침대에서 떨어지다니, 어쩔 수 없군. 이제 정신이 들었지. 고브린을 찾자고. 빨리 밑으로 내려와.

여관 주인: 그럼 세 분이 1박하시겠다는 말이죠?

간토: 네, 부탁합니다.

여관 주인: 알겠습니다. 그럼 방 준비를….

마룬: 대단해! 대단해! 인간이 우리를 습격하지 않고, 머리까지 숙이다니!

간토: 알았어! 모든 것은 이 금단의 성배 덕분이야! 이 성배를 입수한 이래, 몸 속에 흐르는 영지가 그렇게 말하고 있어!

여관 주인: 기다리셨습니다. 그럼 방으로 안내…

아이린: 앗, 너희들!

간토: 난폭한 여자와 기타 1명!

아이린: 누가 난폭한 여자야! 그 성배, 돌려줘!

간토: 그럴 수는 없지. 이 성배는 하늘이 우리 고브고브단에게 주신 거야.

아이린: 뭐가 하늘에서 준거야! 훔친 주제에!

간토: 난폭한 여자가 폭주한다! 위험하다! 고브고브단, 퇴각! 아, 주인. 미안하지만 오늘 숙박은 취소하지. 우리들도 바쁜 몸이야.

아이린: 도망치는 것은 정말 빠르군! 크레스, 쫓아가자!

▲여관에서 만나게 되는 고브린 3형제

아이린: 바이아시온 최대의 도시, 문화와 상업의 도시… 과연 큰 도시군. 어쨌든 이 넓은 시가지에서 그 3마리를 찾아야해. 우선, 길드로 가보자. 녀석들이 없어도 모험자 등록은 할 수 있으니까.

아이린과의 대화 후 화면 위로 올라가면 오른쪽에 리벨담의 길드를 볼 수 있다. 그쪽으로 들어가면…

[길드]

간토: 저, 저기… 모험자 등록을 하고 싶은데요…

길드 주인: 그럼 여기에 파티 명을 기입해.

간토: 왜, 왠지 두근두근 거리는데.

올나트: 간토 두목, 힘내.
길드 주인: 고브고브단이면 돼?
마룬: 잘 부탁드립니다.
길드의 주인: 환술계를 사용하는 것도 아니고, 범죄 등록도 없으니… 이것으로 등록 완료다. 너희들도 오늘부터 모험자야. 힘내.
마룬: 단장!
간토: 이것으로 고브고브단도 공식적인 단체야! 너희들도 수고했어!
마룬: 단장!
올나트: 두목!
아이린: 앗! 너희들!
마룬: 또 난폭한 여자와 기타 1명.
올나트: 두목, 어떻게 하지?
간토: 모험자가 되어 문제를 일으킬 수는 없어. 이번에는 흩어져서 도망치자. 마룬, 올나트, 슬럼에서 만나자! 고브고브단, 퇴각!
아이린: 후훗, 역시 고브린은 바보네. 합류지점을 우리에게 알려 주다니. 모험자 등록을 마치고 슬럼에서 녀석들을 기다리자.

▲모험자 등록을 하려는 고브린들

길드 주인: 모험자 등록인가? 거기에 이름을 써. 환술계를 사용하지 않고, 범죄 등록도 없으니… 축하해. 너희들도 모험자로 등록되었어. 지금부터는 힘차게 일을 해서 이름을 날리라고. 힘내! 그래, 그리고 획득한 소울은 빨리 익혀두라고. 이것을 잊으면 의미가 없어. 마지막으로 이것도 말해 주지. 모험자는 마을 안에서는 혼자서 행동하고, 마을 밖으로 나가서 모험할 때에만 파티로 함께 있게 되는 것이 기본이야. 그러니, 마을 안을 걷고 있을 때에는 무슨 일이 있어도 동료가 도와주러 오지는 않아. 방심은 금물이라고. 또, 마을 안의 탑과 폐성 따위를 조사할 때에는 함께 행동할 수도 있어.
아이린: 자, 가지. 슬럼에서 녀석들을 붙잡자고.

[슬럼]
마룬: 단장, 늦네. 또 어딘 가에서 먹고 있는 건가. 핫!
아이린: 겨우 붙잡았어. 이것으로 그 이상한 필살기도 사용할 수 없겠지.
마룬: 응~, 실수야~!
간토: 마룬, 늦어서 미안. 올나트가 배고프다고 해서, 먹고 오는 길이야.
올나트: 두목이야말로, 그 다음에 여기저기 다녔잖아.
마룬: 단장~!
간토: 마룬이 당했다!
아이린: 왔네. 이 고브린과 성배를 교환하자.
마룬: 단장~. 도와줘~.
아이린: 이봐, 어떻게 하려고?
간토: …마룬, 미안하다.
마룬: 네~!?
간토: 성배가 없으면, 계속 인간을 무서워하며 살아야 해. 그것만은 정말 싫어! 고브고브단의 단장으로 개인보다 조직을 우선시 해야해.
마룬: 그런~! 너무해~!
간토: 하지만, 너의 존엄한 희생은 잊지 않겠어! 안녕!
올나트: 두목, 어디로 도망치지?
간토: 내해를 건너서 엔샨트의 동남쪽에 있는 현자의 숲으로 간다. 거기에서 뭔가가 부르고 있어.
아이린: 자, 잠깐, 기다려!
마룬: 고브고브단 단원으로 죽을 각오는 돼 있어. 삶아 먹든지, 구워 먹든지, 마음대로 하라고!
아이린: 고브린 따위는 먹지 않아.
마룬: 그럼, 왜 인간은 고브린을 습격하지?
아이린: 고브린이 인간을 습격하니까!
마룬: 고브린도, 인간이 고브린을 습격하니까 자위를 위해서 싸우는 것야!
아이린: 너희들은 그런 것은 생각하지 않아. 본능으로 사람을 습격하니까. 그래, 고브린과 말싸움을 할 시간이 없지. 녀석들은 항구에서 내해를 건널 거야. 쫓아가자! 항구에서 잡자고!
마룬: 고브린질(ゴブリン質 - 인질(人質)을 패러디한 단어) 이 되었다~.

▲볼잡인 마룬

마을 위쪽으로 올라가면 항구에 도착하게 된다.

올나트: 두목! 녀석들이야!
간토: 어떻게 녀석들은 이쪽 장소를 아는 거지? 올나트, 빨리 배에 타!
아이린: 녀석들은 엔샨트로 가는 배에 탈 거야. 쫓아가자! 뭐야, 녀석을 놓쳤어!
선원 볼단: 어험, 애들에게 좋은 것을 가르쳐 주지… 배에 타기 위해서는 돈이 있어야 해!
아이린: 알고 있어. 소지금이 부족하니까 그렇지. 맡겨 두라고. 이럴 때에는 나의 미모가 도움이 되지. 뭐야, 그 의심스러워하는 눈은. 좋아. 여자의 무기를 사용하는 방법, 보여 주지.
선원 볼단: 뭐야? 배표는 있어?
아이린: 볼단 아저씨, 배표는 없어요. 하지만, 엔샨트에는 혼자 사시는 할머니가 아파서… 돌봐 드리러 가야 해요. 부탁해요. 배를 타게 해 주세요.
선원 볼단: …… 왠지 기분이 나쁘지만, 뭐, 좋겠지. 그쪽 남자는 모르지만 이쪽 아가씨는, 헤헤, 좋은 느낌이야. 배에 타라고!
아이린: 보라고! 이것이 미모의 위대한 기술이지!
시끄러워, 불평하지마, 빨리 배에 타.
마룬: 싫어. 크레스가 말한 것은 불평이 아니야. 위험하다고. 날 좀 살살 다루어 줘.
아이린: 그런 말할 때가 아니지.
마룬: 난폭한 여자, 얼굴은 이쁜데… 너도 여자 운이 나쁘네. 하지만 저 여자에게 고분고분 행동한다면 분명 행복하게 살 거야.

▲배를 타고 도망가는 고브린들

[엔샨트]
아이린: 우우, 왜 이런 일까지 해야 하지! 크레스는 괜찮다구, 남자니까. 왜, 빈약한 처녀인 내가, 볼단의 근육에 섞여서 화물을 운반해야 하느냐고!
마룬: 지극히 당연하다고 생각하는데.
아이린: 시끄러워. 덕분에 몸 속의 근육이 단련되었어(재미있는 설정으로 이 부분에서 아이린의 STR이 3 올라간다).
선원 볼단: 이봐, 너희들 대단한데. 볼단의 남자들도 졌다. 하하하…! 덕분에 일이 잘 끝났어. 이것은 적지만 수고비다. 받아 둬.
아이린: ……
마룬: 여자의 무기인가… 확실히 근육은 흉기야.
아이린: 시끄러워. 덕분에 녀석들을 찾을 틈도 없었어.
간토: 쾌적한 여행이었어.
올나트: 식사도 끝내줬지.
간토: 그것도 이것도 성배의 힘이야! 이 성배는 분명 우리를 행복의 땅으로 인도할 거야!
아이린: 앗!!
간토: 난폭한 여자와 기타 1명, 게다가 마룬.
아이린: 너희들, 이번에는 도망치지 못해!

간토: 고브고브단, 우리의 행복을 기다리는 현자의 숲으로 진군!

아이린: 크레스, 멍하지 말고 현자의 숲으로 가자고!

▲하지만 고브린들은 도망치고 만다

[현자의 숲]

엔샨트 밖으로 나가면 자동적으로 현자의 숲으로 간다. 그리고 오른쪽으로 진행하면, 그 끝에는 이상한 집이 있고, 말하는 고양이까지 등장하는데…

아이린: 현자의 숲까지 쫓아왔는데 잃어버렸어.

마룬: 당연하지, 단장이 너희들에게 질 리가 없어!

아이린: 시끄러워!

마룬: 고브!

아이린: 아야! 음, 괜찮아. 잠시 방심했어. 도망쳤군. 어쨌든, 빨리 녀석들을 찾자.

▲마룬의 공격으로 그를 놓치고 마는데…

[이상한 집]

올나트: 두목, 여기인가.

간토: 음.

네모(ネモ): 잘 왔어, 암흑의 자식들이여….

올나트: 고양이가 말했어.

네모: 후후, 놀라지 마. 나는 고양이에 봉인됐지만 본래는 마계의 장수. 암흑의 신기, 금단의 성배를 관리하는 관리자… 파괴신 울그의 원탁기사인 네모님이시다! 자, 그 성배의 힘으로 내 봉인을 풀어! 그리고, 파괴와 절망의 세계를, 너희들 암흑의 제국을 건설하는 것이다!!

간토: 거짓말 투성이군.

올나트: 파괴와 절망의 세계는 없어. 지금까지도 밥은 맛있으니까. 그것으로 충분해.

간토: 이런 성격나쁜 고양이가 우리에게 행복을 준다고는 생각하지 않아. 다른 사람이 있을 거야.

네모: 이 녀석들~. 너희들을 조종한 것은 나야! 성배를 훔치라고 한 것도, 여기까지 오게 한 것도, 전부 나라고! 내가 말한 것을 잘 들어. 빨리 나를 원래의 모습으로 돌려 놔!

올파우스(オルファウス): 흠. 최근 이상하게 얌전히 있다고 생각했는데, 그런 일을 꾸미고 있었군, 네모?

네모: 냐옹~. 냐옹~.

올파우스: 속여도 소용없어. 나는 이 집에서 살았던 고양이의 얼굴을 모두 기억하고 있으니까. 너의 이상한 기운이 무서워서 이 집에 오는 고양이는 없게 되었지.

간토: 이 사람이야! 팍하고 오는데! 아름답고, 상냥하고, 실력있어 보이고, 실은 성격도 나쁘고, 이 사람이야말로 우리를 행복의 대지로 인도해 줄 거야!

올파우스: 고브고브단의 간토 단장이군요?

간토: 네!

올파우스: 단원이 숲 속에서 몬스터에게 습격당해서 위험했어요. 마룬, 괜찮아요.

마룬: 단장!

간토: 마룬!

마룬: 녀석들에게 도망쳐서, 단장을 쫓아 왔는데 몬스터에게 포위되어서… 올파우스님이 도와주지 않았다면 위험했을 거예요!

간토: …미안.

마룬: 단장! 신경쓰지 말아요! 단장이 조직을 위해서 힘든 결단을 한 것을 알고 있어요!

간토: 올파우스님! 부탁입니다! 우리를 행복하게 해 주세요!

올파우스: 그것은 무리입니다.

간토: 왜요?

올파우스: 행복이란 마지막에는 자신의 손으로 잡는 것이니까요.

간토: 그런….

올파우스: 게다가 그 성배… 그것은 멀리 하는 것이 좋아요. 간토 단장. 그것은 파괴신의 암흑 신기인데다 강력한 힘을 주더라도 동시에 사람을 불행하게 만드니까요.

간토: 그것은 안됩니다! 이것이 없으면 우리는 옛 생활로…!

올파우스: 그렇지 않아요. 당신들은 이미 성배의 힘을 얻었습니다. 성배를 잃어도 그 힘을 잃지는 않아요.

간토: 하지만….

아이린: 앗, 너희들! 이번이야말로 도망치지 못해! 성배를 돌려 줘! 당신은 누구야! 우리를 방해하지 마!

올파우스: 내 집에서 싸우지 마세요.

간토: 올파우스님, 안녕히! 지금 성배를 줄 수는 없어요! 하지만 언젠가 우리의 대답을 말해 줄겁니다!

아이린: 비켜! 녀석들이 도망가잖아!

올파우스: 아가씨, 침착해요. …무한의 소울을 갖고 있는 자? 후후후, 운명의 여신은 이런 주근깨 청년을 좋아하는 것 같군요.

아이린: 크레스, 비켜… 네가 상대할만한 녀석이 아니야… 부탁이야, 크레스. 나는 널 지키고 싶어… 크레스….

올파우스: 모두 그렇게 긴장하지 않아도 돼요. 어때, 안으로 들어 와서 차라도 마시면? 나도 당신들에게 할 말이 있으니까.

아이린: 어떻게 하지, 크레스? 안돼, 그러니까…

▲말하는 고양이, 네모

▲그(그녀가 아님)의 이름은 올파우스

[올파우스의 집안]

올파우스: 어때요?

아이린: 아, 매우 맛있었어요. 정말 온화한 맛이 나는군요.

올파우스: 고마워요. 내가 만든 것입니다. 칭찬을 멋진 말로 표현하는군요.

아이린: 저기….

올파우스: 그런데, 그 고브린은 당신들의 친구입니까?

아이린: 아닙니다! 녀석들은 우리 마을에서 성배를 훔쳐 도망친 것입니다. 우리는 그것을 되찾기 위해 왔습니다.

올파우스: 흠, 그러면 그 고브린은 마을의 은인이군요.

아이린: 네? 왜죠?

올파우스: 그것은 암흑의 신기의 하나로, 강력한 힘을 갖고 있는 동시에 사람에게 불행을 불러일으키는 마도기입니다.

아이린: 하지만, 그것은 계속 마을에서 모시고 있

던 것이라서….
올파우스: 그것은 신기가 잠들어 있는 것입니다. 그것을 이 바보 고양이가 얻으려 했던 거죠.
아이린: 하지만 우리들은 그 성배를 구하기 위해 마을을 나온 것입니다. 그것을 되찾아야 로스톨에 돌아 갈 수 있어요… 나는 기사가 되려고 하니 마을에 돌아갈 필요는 없지만… 크레스는…
올파우스: 아이린, 사람은 자신을 기회로 삼지 않는 한, 무엇이든 할 수 있어요. 밤이 다시 찾아오는군요. 오늘은 여기에서 쉬세요. 고브린이 간 곳은 그 사이에 제가 탐지하겠습니다.
아이린: 부탁드립니다.

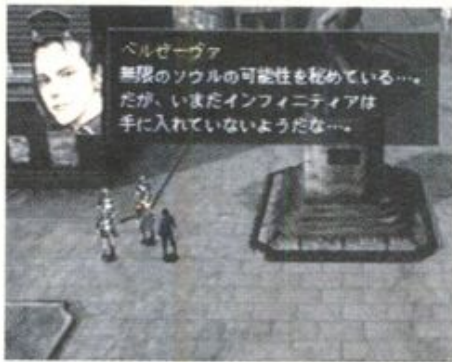
동료를 바꾸고 싶을 때에는 여기로 올 것. 고브린은 엔샨트로 향하고 있다고 올파우스는 알려준다. 이제 자유롭게 길드에서 사건을 의뢰받을 수 있으니, 캐릭터의 능력을 키우는 데 전념하자. 다음의 스토리 진행은 이루어질 수도, 그렇지 않을 수도 있다. 플레이어가 어떻게 진행하는 가에 따라 천차만별로 변하니 주의할 것. 이 다음의 스토리 공략은 본인의 플레이 할 때 등장한 이벤트 순서에 따라 이야기를 이끌어 나가겠다.

[엔샨트 길드]

너에게 줄 의뢰가 있어. 보수는 30,000기어, 기한은 무제한. 엔샨트의 북쪽에 있는 사룡의 동굴에서 황천의 처녀상(黃泉の乙女像)을 가지고 돌아오면 된다는 간단한 의뢰야. 하지만 재미있는 이야기에는 대개 어떤 사정이 있지. 상관하지 않는 게 좋을 지도 몰라. 그렇다고 놔둘 수도 없는 이야기야. 뭐, 끌린다면 가봐. 사룡의 동굴 안쪽에 있는 것 같으니.

▲간단하다고는 하지만 거의 마지막에 해결할 수 있다

[엔샨트 광장]

벨제바: 기다려, 그쪽의 모험자. 무한의 소울의 가능성을 간직하고 있군…. 하지만 지금은 인피니티아를 얻지 못했어… 가봐, 아니, 기다려, 이름을 알려줘, 나는 벨제바·벨라인. 제국 재상이다. 너는? 크레스? 흔하지 않은 이름이군. 하지만 너는 인류의 혁신을 바꿀 수도 있어. 그 이름은 기억해 두지. 그럼.

▲재상을 맡고 있는 벨제바

[엔샨트 마법 아카데미]

노마도사: 무슨 일이야. 유서깊은 마도 아카데미의 건물이….
여마도사: 대단하지? 아카데미를 시작한 이래, 열등생인 유리스가 한 짓이야. 유리스가 실험에 실패해서 교사를 폭파시켰지.
견습 마도사: 그러니까, 그런 녀석은 빨리 퇴학 시켰어야지.

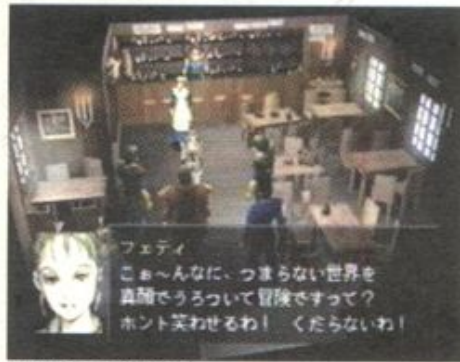
▲누군가에 의해 부서진 건물

유리스를 동료로 맞이하기 위해서는 돈을 3000기어 이상 벌어서 아미랄의 여관으로 가야한다. 3000기어는 부서진 여관 별관을 고치는데 필요한 돈이다.

[테라네 주점]

모험가: 우리 모험자를 바보로 아는 거야? 이 아가씨가!
페티: 별로 바보라고 한 것은 아니야. 사실을 말했을 뿐인데. 이렇게 재미없는 세계를 돌아다니는 것이 모험이야? 정말 웃기는군! 시시해!
모험가: 이, 이런…! 모험의 훌륭함을 바보로 만들다니…!
페티: 모험을 바보라고 한 것은 아니야. 너희들의 저수준을 지적한 거야.
모험가: 이, 이 엘프 녀석!
페티: 그래, 나는 고귀한 엘프야. 너희들 같은 하등생물과는 틀려. 곧바로 폭력을 사용하려고 하지? 그래서 하등 생물인 거야. 재미없어. 정말 시시해!

1 저 엘프를 돕는다.
2 놔둔다.

1번을 선택하면 전투 후 엘프인 페티를 동료로 맞이하게 된다. 공격과 마법의 능력이 뛰어나므로 시나리오 초반에는 많은 도움이 될 것이다.

▲엘프인 페티와의 만남

[테라네 도구점]

렐라-론트: 앗! 손님이다!
도구점의 주인: 그래, 릴비말인가, 베테랑 모험자이지. 이름은 크리스피…
렐라-론트: 나는 렐라-론트. 아름다움을 찾아서 여행하는 방랑의 음유 시인이야. 그런데 당신은 무엇을 찾아 헤매고 있지…? 성배? 누군가의 과거? 사랑? 아니면… 세계에 잠들어 있는 수수께끼? 후후, 나와 함께 여행할래? 동료가 되어 주지.

1 동료로 한다.
2 동료로 하지 않는다.

▲렐라와의 만남, 이로서 어설픈 파티의 완성이다

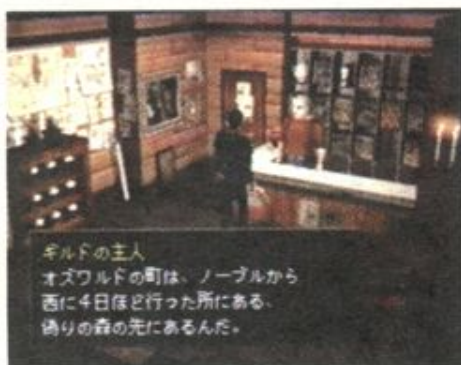
이제 동료를 다 모았으면 길드의 의뢰를 처리하면서 소울을 모아 캐릭터를 성장시키자. 이렇게 경험치와 함께 성장시키면 그에 따라 스토리는 진행된다.

[테라네 길드]

멍한 모험가: 아저씨, 오즈왈드 마을과 연락이 되지 않는 다니 정말이야?
길드 주인: 그래, 꽤 전부터 두절되었어, 분명 너

는 오즈왈드 출신이지. 마침 잘 됐어. 너에게….
멍한 모험가: 뭐야. 그러면 안돼!
길드 주인: 이봐, 가버렸군. 오즈왈드를 알고 있어서 조사를 부탁하려 했는데…. 응? 넌 이 전에 모험가로 등록한 크레스지? 지금 이야기는 들었겠지? 노블의 서쪽에 있는 오즈왈드 마을과 연락이 두절되었어. 그래서 마을의 조사를 의뢰하고 싶은데, 네가 해 볼래? 보수는 2000기어다.

1 해본다. ←
2 지금은 바빠.

길드 주인: 그래. 그러면 고맙지. 오즈왈드 마을은 노블에서 서쪽으로 약 4일간 가면 있는 가짜 숲(偽りの森)의 앞에 있지. 숲을 벗어나야 마을에 들어갈 수 있어. 조심하라고.

▲오즈왈드의 조사를 의뢰하는 길드 주인

일단 오즈왈드에 가기 전, 엔샨트로 가서 고블린 3형제를 찾아보자. 엔샨트의 술집으로 가서 주인에게 말을 걸면…

간토: 대단해! 역시 이 성배는 우리를 행복의 땅에 데려다 줄 거야!
올나트: 단장, 행복의 땅도 좋지만 우리는 배가 고파요.
마룬: 올나트, 너는 계속 먹기만 할거야! 가만히 단장의 말을 들어! 그렇죠, 단장! 우리, 고브고브단은 이 성배의 힘으로 반드시 행복해 질 거야!
간토: 배가 고파. 좋아, 고브고브단. 식사!
마룬: 단장까지 그렇다니! 너무해!
간토: 실례합니다. 이 주점은 식사도 할 수 있습니까?
주점 주인: 네…, 네. 식사도 되지만….
간토: 그럼, 적당하게 아무거나 갖고 와요. 응? 저 놈은 흉폭녀의 일행이잖아. 그렇다면…?
아이린: 아, 크레스. 여기에 있었네. 어떻게 됐어? 나는 말만 들어서 있는 장소는 전혀… 앗! 너희들! 빨리 성배를 돌려줘!
간토: 역시 흉폭녀가 등장했군! 고브고브단, 전략적 전진! 마룬, 올나트, 가자! 주인, 죄송하지만 아까의 주문은 취소합니다. 그럼, 안녕. 가능하면 우리는 찾지 말아 줘.
마룬: 아, 그리고 소녀, 인생의 파트너는 정확히 골라야 돼. 난폭한 여자가 파트너가 되면 분명히 힘들어 진다고.
아이린: 뭐라고!? 용서할 수 없어! 이봐, 기다려!

▲주점에 나타난 3인조

고브린 3인조와 만난 다음 필드로 나가면 이들과 전투에 돌입하게 된다. 그러므로 의뢰는 받지 않은 상태에서 필드로 나갈 것. 다음 목적지는 노블(ノーブル)의 왼쪽에 위치한 가짜 숲(偽りの森)이다. 이 숲에는 처음으로 상자가 등장하는데 렐라=론튼의 DEX가 많은 도움을 줄 것이다. 상자를 여는 방법은 좌우로 이동하는 막대를 두 부분에 위치한 영역 사이에 멈추게 하면 된다. 버튼을 눌러도 어느 정도 이동하므로 속도에 맞추어 미리 버튼을 누르자. 상자에서는 연마석이나 반지가 나온다. 이 중 연마석은 무기나 방어구의 위력을 높이는데 반드시 필요한 것으로 입수하면 바로 대장간으로 가서 무기, 방어구 레벨을 올릴 것.

[오즈왈드 마을 입구]
멍한 모험가: …왜지? 왜 모두 사라진 거야? …마을 안은 변한 게 없는데….
아이린: 아, 크레스. 누가 있어. 가보자.
멍한 모험가: …너는 누구지? 모두 어디로 갔는지 알아? 모르면 놔둬. 지금은 말하고 싶지 않아.
아이린: 그래. 이 사람은 길드에서 만났던 오즈왈드 출신의 모험가야. 그렇다면 이 조용한 마을이 오즈왈드가 틀림없는데. 하지만 사태는 심각해 보여. 마을 안을 탐색해 보자. 구석 구석 찾아봐.

▲마을 사람들이 사라졌다는데…

[오즈왈드 신단]
나세스(ナーシェス): 후후후. 이 마을의 주민은 원래 그 분에 대한 신앙이 두터웠어. 그것이 그 분을 도울 수 있었지. 욕망이라는 것 말거야.
레이븐(レイヴン): …하지만 그녀는 상처를 입었어.
나세스: 그 아이의 눈을 닫게 하기 위해서야. 다소 쇼크를 줘도 할 수 없지. 무한의 소울을 갖고 있는 자가 잠들어 있을 뿐이지. 그 아이를 강하게 만들어야 돼. 그러기 위해서는 먼저 무대를 만들어야지. 모두 이 세계의 질서를 지키기 위해서야. 후후후. 응? 이 느낌은… 이 마을에 손님이 있다. 호… 이것은…. 후후, 그렇군.
레이븐: …실례.

▲이 사람들의 정체는?

[마을 오른쪽 민가]
카핀(カフィン): 자, 노엘. 가자. 언제까지 여기에 있을 거야?
노엘(ノエル): …하지만, 나에게는 그런 힘이….
카핀: 당신은 누구? …보지 못한 얼굴이네. 이 마을의 주민은 아니군. 크레스? 연락이 두절된 마을의 조사를 위해서 왔다고? …그래. 밖에서도 이 마을의 이변에 대해서 알게 되었군. …훨씬 전의 일이지만, 이 마을의 유적에 봉인된 소울 이터(ソウルイーター)가 부활했어. 소울 이터… 문자 그대로, 사람의 혼, 소울을 먹고사는 마물이지. 그 봉인이 풀려 버린 거야. 순식간에 마을 주민은 소울이 흡수되어 사라졌어. 우리의 눈앞에서… 무사했던 건 우리 둘 뿐이야. 모험가에게 도움을 받았지.
노엘: …제가 나빴어요. 제가 좀 더 정신을 차렸더라면…
카핀: 노엘!
노엘: 검을 사용할 수 있었더라면! 이 마을은 내가 있어서 안전했을 텐데! 하지만 어쩔 수 없었어요…. 아무 것도 할 수 없었어요. 마을 사람 모두가 눈앞에서 사라졌는데, 아무 것도…! 모두들 날 잘 대해주었어요. 그런데 나는… 그래서 모두를 위해 싸웠어야 했는데…!
카핀: 노엘, 그만 둬. 너는 노력했어. 네가 할 수 있는 건 말이야. 크레스 말이 맞아. 한번 실수했다고 우는 쪽이 문제인 거야. 이제 노력해서 좀더 강해지면, 소울 이터를 쓰러뜨릴 수 있어. 소울 이터를 쓰러뜨리면 마을 사람들의 혼도 되돌릴 수 있다고 나세스가 말했어.

노엘: 하지만… 그래요. 걱정만 해서도 안되겠죠. 지금부터 노력하여 검을 잘 사용한다면 모두를 도울 수 있을 거예요.
카핀: 그래. 노엘. 겨우 너답게 변했군. 나도 함께 가 주겠어. 자, 힘내자고. 고마워. 네 덕분에 노엘도 정신 차렸어. 아, 그러고 보니 아직 통성명을 안 했네. 나는 카핀. 이쪽은 노엘. 또 어디선가 만날 지도 몰라. 기억해 두지. 그럼, 안녕, 젊은이.
노엘: 저… 크레스씨… 라고 했죠? 고맙습니다. 크레스씨는 모험가죠? 그렇군요. 그럼.

▲노엘과의 만남

마을 사람들이 소울 이터에게 혼을 빼앗긴 사실을 알아낸 크레스. 마을 입구로 가면 아이린이 기다리고 있다. 아이린은 가까운 길드로 가서 보고하자고 한다. 길드에 보고를 하면 2000기어와 함께 경험치를 얻는다. 이제 리벨담을 근거지로 하여 길드의 의뢰를 처리하자.

[리벨담 길드]

길드 주인: 괴물이나 마물 말입니까?
네메아(ネメア): 그래. 작은 것이라도 괜찮아. 암흑의 기운을 느낄만한 이야기를 들은 적이 있다면 알려 줘.
길드 주인: …그러고 보니, 도시를 놀라게 한 엘프가 있어요. 다크 엘프던데, 모험가를 노리고 있죠.
네메아: 다크 엘프…
길드 주인: 좋은 수련이 될 겁니다. 이름을 날리던 모험가는 모두 당했어요. 어, 크레스. 이 때 오다니 운이 좋은 걸. 그가 유명한 네메아야. 모험가에게는 신과 같은 사람이지. 알고 있겠지?
네메아: 크레스라고 했나? 초보 모험가로군. 하지만, …좋은 눈빛을 갖고 있어.
모험가: 다크 엘프다! 다크 엘프가 나왔어! 붙잡아라! 죽여!

▲모험가의 신, 네메아

길드 주인: 또 나왔군!
네메아: 매우 가깝군. 가보지.

[리벨담 슬럼가]

오이페(オイフェ): …죽어라! 너희들이 언니를 죽였어! 용서할 수 없어!
모험가: 기다려! 이 녀석은 우리가 잡았어!
용병: 서, 설마… 네메아…!
모험가: 이, 이 사람이!?
용병: …마왕 바롤을 쓰러뜨린 영웅. 이런 곳에서 만나다니…
네메아: 물러서.
오이페: 당신도 이들의 동료인가! 내 언니를 죽인 모험가의 동료인가!!
네메아: 그렇군… 모험가에게 언니가 죽고, 그 분노와 증오로 암흑에 빠졌군.
오이페: 당신의 동료에게… 모험가에게 죽었어. 매우 아파하며… 강탈당하고… 언니는… 죽었어… 용서할 수 없어! 당신을 용서할 수 없어!
네메아: 조심해. 크레스. 그녀는 지금 눈에 보이는 게 없어.
오이페: 죽어라!

▲다크 엘프, 오이페

이번 전투에서 모험가의 신, 네메아를 사용할 수 있다. 네메아의 기술 중 버닝 레이브(バーニンレイヴ)를 사용하면 오이페를 한 턴에 없앨 수 있다.

모험가: 이겼다!
용병: 이 다크 엘프를 어떻게 하지?
네메아: 죽이지는 않아. 나에게 맡겨 둬.
용병: …아, 알겠습니다. 어이, 돌아가자.
모험가: 하지만.
용병: 바보야! 방금 전투를 봤겠지. 이 다크 엘프와 우리가 싸웠다면 우리는 죽었을 거야. 네메아씨가 우리 목숨을 구한 거야. 여기는 네메아씨에게 맡기고, 물러나자.
모험가: 알았어.
오이페: 인정을 베풀려 하는가!? 죽여라!
네메아: 도망칠 건가?
오이페: 뭐라고!?
네메아: 암흑에 빠지고, 목숨을 버릴 것인가?
오이페: 네가 뭘 알아! 증오로 암흑에 물든 엘프에게 살아갈 장소 따위는 없어!
네메아: 마음까지 암흑에게 졌을 리는 없지. …서둘 필요는 없어. 죽는 것은 간단해. 하지만 그 전에 생각해봐. 살아있는 네가 죽은 언니를 위해 할 수 있는 것들을.
오이페: 언니를 위해서? …복수. 그 이외에 뭐가 있겠어!
네메아: 대답은 스스로 찾아 봐. 사람에게 구할 수 있는 것이 아니야. 살아서. 그리고, 스스로 발견하는 거야. …또 만날 수 있겠지.
오이페: 도망치지 마! 죽이라고! …뭘 할 수 있겠어. 그 이상… 무엇이… 저 남자의 동료인가? 말해! 뭘 할 수 있지? 암흑에 물든 내가 무엇을!? 말하라고! 말해! 부탁이야…

1. 살아간다면 대답을 발견할 수 있어. ←
2. 나는 몰라.

오이페: 인간은… 잔혹해… 언니를 죽이고, 내 몸을 증오로 물들게 하고, 그렇게 하고선 살아가라고 하다니….

길드의 의뢰를 해결하며 경험치를 쌓다 보면, 길드 주인이 먼저 의뢰를 맡겨 오는 경우도 있다. 이것은 주인공의 명성이 올라가서 생기는 것으로 다른 의뢰보다 먼저 처리해야 스토리가 이어진다. 처음에는 성새도시 유적(城塞都市跡)에 대해 조사해 달라는 의뢰를 맡긴다.

[성새도시 유적]

아이린: 이것인가…? 소문에 들리는 괴현상이라는 것이.

그리고 이공간으로 빨려 들어가며 보스가 등장하지만 매우 강해 이길 수 없다. 괴로워하는 주인공 앞에는 네메아가 나타나서 보스를 처리해 주는데… 그리고 그는 발자를 쓰러뜨리기 위해 임시로 동료가 되어 준다.

▲괴현상을 추적하는 두 사람

네메아: 여기도 없군… 발자(バルザー)… 괜찮아?
아이린: 아, 네메아씨!?

네메아: 위험했어. 그래, 이전에 말했던 암흑의 기운… 그것이 여기에 있다. 틀림없이 원탁 기사 발자, 파괴신을 섬기는 마인이지.
렐라-론튼: 마인에게 도전하는 네메아인가. 좋은 노래가 되겠어. 크레스, 따라 가자.
네메아: 왜 이런 곳까지 오게 되었는지 모르겠지만, 오래 있으면 위험해. 여기는 발자가 만든 이공간. 지금의 몬스터도 그렇지만 무엇이 나올지 몰라. 행동을 함께 하는 편이 안전하겠어. 그럼, 가자. 발자를 쓰러뜨리면 이 이공간은 사라질 거야.

▲주인공을 도와주는 네메아

발자(バルザー): 기다리고 있었다…
네메아: …발자.
발자: 용자 네메아여.
네메아: 나는 네메아다. 용자 네메아가 아니야.
발자: 운명에 저항하는 자… 그를 용자라고 하지 않는다면 누구를 용자라고 부르지? …하지만 필요 없게 되었어. 자신의 운명은 거역할 수 없지. 나의 주인, 파괴신 울그(ウルグ)님은 반드시 부활한다….
네메아: 간다, 크레스.

발자와의 전투에서는 네메아를 120% 활용해야 한다. 그의 버닝 레이브는 강력한 기술로 발자를 한방에 보낼 위력을 갖고 있다. 발자를 죽이면 네메아는 리벨담까지 텔레포트를 해 준다. 길드로 가서 보고를 한 다음, 돈과 경험치를 받도록.

▲발자와의 만남

[엔샨트]

딩갈 제국의 수도 엔샨트. 황제의 알현.

에류마르크(エリュマルク): 네메아가 돌아왔다고? 나를 보기 싫어서 나간 네메아가? 후후후, 무슨 일일까? 함께 마왕 바롤을 쓰러뜨렸을 때의 이야기를 하려고 온 것일까?
벨제바: 아니면… 전장에서 처음으로 만났을 때의 이야기일지도 모르죠. 무엇을 위해서 싸우는지 폐하가 질문했을 때, 백성을 위해서라고 네메아님은 대답했죠….
에류마르크: 호, 그래? 그런 것도 있었나? 쿠쿠쿠… 그 녀석답군. 마왕을 쓰러뜨린 남자가 할 수 있는 대답이야.
벨제바: …… 네메아님을 모셔와도 괜찮겠습니까?
에류마르크: 좋아. 데려 오도록.
자기브(ザギヴ): 네메아님을 모셔왔습니다.
에류마르크: 무슨 일이야, 네메아. 나의 치세를 확고하게 만들기 위해 너는 무슨 일이든 했지. 이전에 12난사를 처리해 준 은혜는 잊지 않고 있다고.
네메아: 그 은혜에 대하여 질문을 해도 괜찮겠소? 에류마르크여.
에류마르크: 좋아. 들어보지.
네메아: 처음 만났을 때 내가 한 말을 기억하고 있는지?
에류마르크: 그런 것인가. 분명히 전장에서였다고 기억하고 있지. 무엇을 위해서 싸우는가, 라고 물었을 때, 백성을 위해서라고 대답했지.
자기브: 네메아님, 이것은 역시….
벨제바: 결정적이군요.
에류마르크: 응? 무슨 일이지?
네메아: 유감이오, 에류마르크.
에류마르크: 헉! 네, 네메…아!
네메아: 당신이 암흑에 물들은 사실을 알아차리지 못한 나를 용서하오….
에류마르크: 윽! 이녀석! 네메아아아아!
벨제바: 운명에 대항하기 위해, 이전부터 그것이 네메아님의 대답이라는 사실을 들었죠.
자기브: 저도 같습니다. 하지만 암흑의 힘이 여기까지….
네메아: 이미 사태는 일각을 다투게 되었어. 벨제바, 준비를 해주게.
벨제바: 네, 물론입니다.
자기브: 에류마르크 황제는 붕어하셨다. 그래서, 에류마르크 황제의 누이, 에스린님의 아들인 네메아님이 뒤를 계승한다.
벨제바: 우리는 지금부터 암흑의 힘에 대항하는 세력을 만들 것이다.
네메아: …세계를 손아귀에 넣는다.

▲황제를 죽이는 네메아

이전에 마왕 바롤을 쓰러뜨리고, 용자라고 불리우던 남자, 네메아는 숙부인 에류마르크황제를 처리하고 딩갈 제국의 제위에 오른다. 그리고 재상인 벨제바의 지휘하에 풍부한 국력을 바탕으로 대 군대를 조직. 동시에 그것을 통솔하는 4인의 장군이 활약한다. 마도 아카데미를 수석으로 졸업한 자기브 · 딩갈을 현무 장군에 임명, 벨제바의 밑에서 국내를 관장하고…. 소수 종족인 콘스족으로부터 지라크를 등용. 서방 공략군 총사령관인 백호 장군에 임명하고 아큐류스로의 공격을 명한다. 무명의 병졸이었던 칼라 · 콜키아를 청룡장군에 임명. 동방 소국가 연합과 상업 도시 리벨담의 공략을 명한다. 이전에 바롤 제국에서 이름을 날렸던 노장 안길단 · 세이엔을 남방 공략 총사령인 주작 장군에 임명하고 대국 로스톨의 공략을 명한다. 딩갈 제국 황제 네메아 · 란가스타 · 딩갈은 바이아시온 대륙 전부를 전장으로 만들었다. 이윽고 세계는 격동과 혼란의 시대를 맞이하고 커다란 변화의 바람이 불기 시작했다….

이제 딩갈 제국의 침략적 행동에 대해 각 소국가들은 용병제를 도입하여 이를 막으려 한다. 그리고 주인공에게도 용병 의뢰가 들어오게 된다. 용병 의뢰는 높은 명성치를 얻게 되므로 반드시 지정된 국가로 가서 일할 것. 또한 모험자 지정 의뢰도 들어온다. 암흑의 3신기를 얻어 달라는 것으로 역시 스토리 진행에 필요한 의뢰이다. 엔샨트로 가서 길드 주인의 말을 들어보자.

[엔샨트 길드]

길드 주인: 의뢰인은 하프 엘프로 암흑의 신기(神器)를 찾아 달라는 내용이다. 이것은 모두 12개가

▲암흑의 마도기에 대해 설명하는 길드 주인

▲스토리 중간에는 엘파우스라는 유신론자가 등장한다

PlayStation

POWER 공략왕!

있지만 있는 장소가 알려진 것은 3개. 하나는 로센 북쪽의 죄 깊은 자의 미궁(罪深き者の迷宮)에 있지만 항상 볼 수 있는 것은 아니야. 두 번째는 울칸(ウルカーン)에 있고, 마지막 것은 고고학자인 에스트·류(エスト・リュー)가 갖고 있다고 해. 나도 더 이상 자세한 내용은 몰라. 좀더 자세한 것을 알고 싶다면 케류네이아에게 직접 물어봐. 이 마을의 항구 맞은 편에 라이라네트(ライラネート)신단이 있어. 거기에서 기다린다고 했어. 뭐, 그런 얼굴 하지 말라고. 당치도 않은 의뢰 내용이란 것은 알고 있어. 어쨌든 암흑의 신기를 발견하고 갖고 오라고. 기한은 무제한. 지금 말한 3개 이외에도 상관없으니까 힘내라고.

딩갈 제국의 동쪽, 바이아시온 내해에 접한 지방에는 로센 왕국을 위시한 동방 6개국이라 불리는 소국가군이 있었다. 황제 네메아의 명으로 동방제국 공략을 떠난 딩갈의 청룡장군 칼라는 이 나라들을 순식간에 전멸시켰다. 로센의 암우왕(暗愚王) 페우다는 칼라의 힘을 과소평가했기 때문에, 그 재능과 실력을 전장에서 실감할 수 없었다. 패배는 곧 자신의 죽음이었다…. 칼라가 취한 제압후의 태도는 철저했으며, 특히 로센 왕가에 대한 것은 아이, 노인 할 것 없이 그 피를 근절시켰다. 이후, 사람들은 청룡 장군 칼라를 가리켜 신속한 전술가로, 어떤 이는 공포를 느끼며 푸른 사신(死神)이라 불렀다.

▲칼라에 의해 멸망하는 페우다

비슷한 시기에 의뢰를 처리하다가 필드에서 고브고브단과 두 번째 전투에 들어가게 된다. 여기서 이기면 성배를 되찾게 된다. 그러나 아길 사이아(アーギルシャイア)라는 여성이 나타나게 되는데….

아길 사이아: …성배를 되찾았군. 축하해, 축하해… 후훗! 정말 축하해. 고브린을 죽이면 재미없지. 귀여운 아이를 죽이는 게 더 기쁘지…. 후후후.

세라(セラ): …겨우 쫓아 왔군. 아길 사이아. 그리고, 로이.

아길 사이아: 세라… 마침 잘 됐어. 미남이라면 대환영이야. 너처럼 누나밖에 모르는 에고이스트한 사람이라고 하더라도….

세라: 그런 건 상관없어. 누나를 돌려 줘. …그쪽의 바보. 이름을 알려 줘. …도와주지. 이름 정도는 알려 달라고. …크레스. 알았다. …그럼 간다!

▲성배를 노리는 아길 사이아

대화가 끝나면 아길 사이아와 전투에 들어가지만, 그녀에게 물리공격은 전혀 통하지 않는다. 그리고 마법방어 능력도 뛰어나므로, 이길 수 없다. 그녀에게 져야만 스토리가 이어지게 된다. 전투 후 아이린은 사라지고 대신 세라가 파티에 들어온다.

아길 사이아: 후훗, 재미없군. 조금은 즐거울 거라 생각했는데. 재미없는 장난감은 사라지라고. 후후후!

아이린: 크레스!

아길 사이아: 성배는 우리가 가져간다. 너희에겐 필요없겠지?

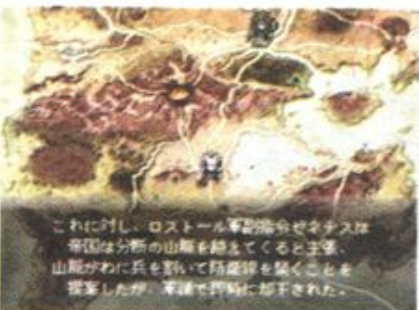
세라: …여자는? …그렇군. 네가 눈을 떴을 때에는 이미 없었어. 아길 사이아를 쫓아간 것인지, 아니면 그 때의 공격으로… 흠. 와라. 동료가 되어 주지. …나는 누나를 되찾아야 해. 녀석의 손에서. 반드시….

시나리오가 중반에 들어서면 각국에서 용병을 모집하고 있다는 사실을 길드에서 알려준다. 보통 딩갈군(엔샨트), 아큐류스, 로스톨에서 모집하는데, 아큐류스나 로스톨의 용병이 되면 딩갈로 전환할 때 그 소속을 잃게 된다. 본 공략은 딩갈군에 맞서는 형태로 진행하겠다.

[아큐류스, 물의 신단]

물의 신관: 용병 지원자군요. 신관장님의 이야기를 들어주십시오.

물의 신관장: 성스러운 이 땅을 지키려는 의지, 고

황제 네메아의 세계 통일 구상 아래, 남방 공략군 사령관, 주작 장군 안길단은 곧 로스톨을 공략하게 된다. 제국군이 대병력을 투입하자 예상한 로스톨 측은 분단의 산맥을 넘어 오리라고는 생각치 못하고, 내해측의 해로를 봉쇄하여, 적의 상륙을 노리는 작전을 시도한다. 이것에 대해서, 로스톨군 부사령 제네테스는 제국군이 분단의 산맥을 넘어올 것이라고 주장, 산맥에 병사를 배치하자는 제안을 했지만 군사 회의에서 거절된다. 하지만 제네테스의 예측을 맞았고 안길단은 소수의 정병으로 분단의 산맥을 넘기 위해 재빠른 행군을 개시한다. 분단의 산맥을 군대가 넘는 것은 역사상 처음 있는 일이었다. 이렇게 딩갈군은 왕도 로스톨을 공격하기 시작한다. 사태는 급박하게 돌아가고, 로스톨군 총사령관인 노빈은 급하게 군을 돌려서 안길단이 이끄는 딘갈군을 공격하기 위해 돌아간다. 이때 제네테스는 부친인 총사령에게 대열을 정비하면서 천천히 적을 견제하고, 왕도 수비군과 연계 공격을 가하라고 조언한다. 하지만 여기에서도 제네테스의 설득은 채용되지 않았고 부대는 혼란에 빠진 채 교전상태로 들어갔으며, 딩갈군의 공격을 받아 파멸했다. 이 싸움에서 로스톨군 총사령관 노빈·파로스를 비롯하여, 로스톨의 이름있는 귀족들은 목숨을 잃었다. 탈튜바·류가는 자신의 군대를 버리고 단신으로 도주. 그 평판은 땅으로 떨어졌다. 주작 장군 안길단은, 로스톨군을 파멸시키려, 전군에게 물자의 현지조달 개시를 명했다. 안길단의 유일한 불안 재료였던 물자도 보충되고 딩갈군의 로스톨 점령은 가능하리라고 보여졌다. 하지만 제네테스는 재빠르게 로스톨 군의 패잔당을 정비하고 징발대를 늘려 제국군 중부를 기습했다. 제네테스의 신속한 기습으로 제국군의 중부는 파멸하고 안길단도 물러서고 만다. 이것으로 제네테스의 명성은 단숨에 높아지고, 기적의 명장이라고 불리게 되지만, 이 싸움에서 로스톨이 받은 피해는 막대했다.

▲로스톨을 공격하는 제국군

맙습니다. 당신에게 물의 가호가 있기를. 그럼 지금부터 당신은 이 성지를 지키기 위해 일해야 합니다. 먼저….

무녀: 신관장님! 딩갈의 함대가 공격해 오고 있습니다!

물의 신관장: *설마! 하지만 우리에게 미즈치의 가호가 있는 한 이 마을은 간단하게 함락되지 않아! 크레스라고 했죠. 빨리 당신의 힘이 필요하게 되었습니다. 대부분의 적은 호수의 미즈치가 처리할 겁니다. 당신은 상륙한 잔당을 처리해 주십시오.*

▲딩갈군을 저지하는 미즈치

모두 세 번의 전투가 이루어진다. 잔당들의 위력은 그다지 높은 편이 아니므로 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 전투가 끝나면….

물의 신관장: *대단합니다. 그 정도의 군대를 상대로 모두 격퇴하다니…. 이것도 물의 정령신의 가호가 있었기 때문이겠죠…. 이것은 이번의 보수입니다. 또 이 성지가 위기를 맞이하면 그 힘을 빌려주십시오. (4000기어와 4000의 경험치를 받는다.)*

> 제국군의 침공을 막았던 로스톨 왕국이지만, 국가로써의 힘은 약해지고, 국내에서는 새로운 변화가 표면으로 나타나기 시작했다. 왕도 로스톨의 남쪽에 위치한 노블 마을에서 영주 대신에 마을을 통치하던 대관 볼포라의 폭정으로 민중이 봉기하여 폭동으로 이어졌다. 이 사실은 영주였던 렘온 · 류가의 손으로 볼포라를 처치하는 결과를 낳았지만, 그 뒤에는 커다란 파도가 일기 시작했다. 이번 폭동은 파로스의 웅고(ファーロスの雄孤)라고 불리는 왕비 에리스가 정적이었던 렘온의 실각을 노려서, 밀정을 사용하였던 것이다. 폭동을 급속히 제압한 렘온의 수완은 신선했지만 이 사건은 딩갈제국과의 국력 차이를 나타내었다. 긴 역사를 지닌 대국 로스톨. 그 국토에 비친 태양은 지금 서서히 기울고 있었다….

> 대륙의 상업과 문화의 중심지, 리벨담. 자유도시라고 불리던 이 도시는 지금까지 대국의 힘에 속하지 않고 자치와 중립의 자세를 지켜왔다. 하지만, 그런 자유의 역사는 딩갈 제국과 내통한 상인, 안티노 · 마몬의 배신으로 내부에서 종지부를 찍게 되었다. 안티노의 배신으로 리벨담을 공격한 청룡장군 칼라는 반란분자의 제거를 목적으로 시내를 철저하게 파괴했다. 하지만 반란 분자의 지도자로 지목된 상인의 딸, 크류세이스 · 크로이스는 보이지 않았고, 내통자 안티노의 소식도 끊어졌다. 결국 리벨담의 번영은 막을 내리고, 그곳에 남은 것은 아름다움을 자랑했던 건물들의 부스러기와 힘없는 사람들의 울음소리뿐이었다….

▲리벨담마저 딩갈의 손아귀에 들어간다

의회의 중심지였던 리벨담이 딩갈의 손아귀에 들어감으로써 진입할 수 없다. 길드의 의뢰는 엔샨트를 중심으로 처리하자.

> 로스톨과 딩갈, 두 대국이 대륙을 뒤흔드는 동안, 과거의 힘도 긴 잠에서 깨어났다. 사막에 있는 도시 라도라스가 마도국가 시대의 기능을 발동. 공격력을 지닌 공중 도시로써 하늘에 떠오르게 된다. 이 경이적인 사건은 대륙에 출몰하는 마도사 샤리의 손에 의한 것으로, 이것이 그의 수많은 목적 중에 하나였다. 하지만 잠에서 깨어난 용왕이 개입. 태고의 병기, 공중 도시는 파괴의 힘을 사용할 틈도 없이 다시 지상으로 떨어졌다. 이 사건은 라도라스의 민족을 제거했던 많은 사람들에겐 별일 아닌 것처럼 인식되었다. 라도라스의 커다란 힘은 역사의 암흑 속으로 수장되었다. 그리고 과거의 힘을 계승한 무녀라고 불리는 4인의 소녀들도, 공중도시와 운명을 함께 하여 운명을 달리하였다….
>
>
>
> ▲용왕에 의해 파괴되는 라도라스

그리고 도시에 들어가면 암흑의 신기를 찾아 달라고 부탁했던 케류네이아가 등장하며, 올파우스를 도와달라고 한다.

[고양이 집(猫屋敷)]

케류네이아: *역시 어렵군….*

페티: *무슨 일이지! 이 기분 나쁜 압박은!*

케류네이아: *오, 오빠야…! 빨리 가서 아버지를 도와줘! 나도… 곧 갈게…!*

네메아: *아버지, 오랜만이군. 암흑의 신기를 받으러 왔어.*

올파우스: *오랜만에 돌아와서는 뭘 달라는 거죠? 선물은 가지고 오는 것이 보통인데… 잘못 키운 것인가? 그런데 동료는 어떻게 했지?*

네메아: *당신과의 싸움에 다른 사람의 힘은 필요없어. 자신의 힘으로 승부를 내지. 그것이 당신에 대한 예의야. 아버지여.*

올파우스: *역시 싸우려 하는군. 정말 곤란한 아들이야… 어? 크레스. 곤란하지. 이런 위험한 장면에 나오면. 반드시 혼 흡수의 반지(魂吸いの指輪)가 필요한가? 그렇군….*

케류네이아: *그만둬! 오빠! 바보같은 짓은 하지마!*

올파우스: *케류네이아! 너까지 왔나!?*

케류네이아: *아버지와 싸울 정도로 힘이 필요해? 그런 힘에 어떤 의미가 있어?*

네메아: *케류네이아. 네가 추구하는 것은 과거의 환영이다.*

케류네이아: *오빠…. 그럼 내가 정신차리게 만들어 주겠어!*

올파우스: *그만둬!*

케류네이아: *아, 아버지….*

올파우스: *형제가 싸우다니 보기 흉해. 네메아. 네가 어디까지 운명과 싸울 수 있을지… 나도 가만히 보고 있을 수만은 없어.*

케류네이아: *아버지…!*

네메아: *아버지, 당신의 의지는 확실히 받았어.*

케류네이아: *기다려… 기다려, 네메아! 당신은 바론 이하의 짐승이야! 교활한 악의 화신이라고! 당신은 내 마음을 짓밟았어. 왜… 왜!!*

네메아: *이것이 내 방식이다. 크레스. 네가 바란다면 나는 언제라도 상대해 주지. 하지만 지금은 그때가 아니야. 강해져라. 크레스. 나를 능가할 정도로.*

올파우스: *울지마. 케류네이아. 이 고양이는 오늘 아침 집 근처에서 죽었던 아이로 잠시 몸을 빌렸어.*

케류네이아: *아버지…!? 고양이로 이식을 옮겼어요? 다행이에요.*

▲올파우스는 네메아의 의부였다

[고양이 집 내부]

올파우스: *잘 들어라 크레스. 마지막은 너도 네메아에게 감시당할 거야. 지금부터가 중요해. 세계는*

보다 큰 변동이 시작될 거야. 네메아가 무슨 생각을 하고 있는지 지금은 모르겠어. 단지 자신의 운명과 싸울 것이라는 건 확실해. 때가 오면 그 운명이 어떤 것인지 알 수 있겠지. 그 때까지 너는 네 운명과 싸워라. 언젠가 너와 네메아의 운명이 겹쳐질 때가 올 거야.

▲고양이로 변한 올파우스

계속 의뢰를 찾아서 떠나는 크레스. 많은 경험치와 돈을 모으기 위해 의뢰를 받으러 길드에 들어가면 케류네이아에게서 메모가 왔다는 말을 듣게 된다. 그 내용은 "암흑의 신기가 제그나 광산에 있고, 네메아가 그곳으로 향하고 있어. 빨리 가봐."

[제그나 광산]

네메아: 이 왔인가…

페티: 네메아 아냐? 설마, 설마, 설마, 너 네메아를 쫓아 갈 거야?

1. 네메아를 쫓아간다. ←
2. 네메아를 쫓아가지 않는다.

그리고 제그나 광산 중심부에 도착하면 네메아와 이상한 남자가 대화를 나누는 모습을 볼 수 있다.

쥬사프 브로스(ジュサブブロス): …하지만 운이 나쁘군. 모처럼 암흑의 신기, 흡욕의 방패(翕欲の盾)가 있는 곳을 알아냈는데, 나보다 강한 녀석은 어디에도 없어.

네메아: 시스티나의 검은 기원자, 쥬사프 브로스라고 했나? 조금이라도 시간을 벌어서 살아 남으려고 잔머리를 굴리는군. 좋은 근성이야.

쥬사프 브로스: 영광이야. 하지만 사자는 생쥐를 죽일 때에도 전력을 다하지….

네메아: 넌가? 파괴신을 부활시키려는 자가?

쥬사프 브로스: 우리가 아니야. 운명이야. 알고 있겠지?

네메아: 파괴신은 부활시킬 수 없어. 운명이 부활시킨다고 한다면 운명을 부셔버리겠다.

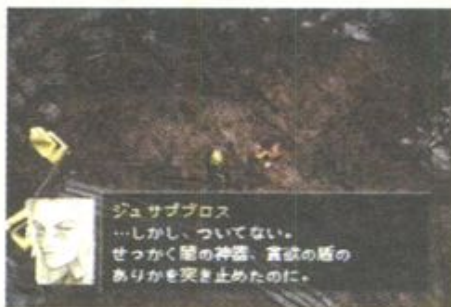
쥬사프 브로스: 그러면 운명이 적으로 변하지. 운명은 나를 돕겠군.

네메아: 거기에서 벗어나! 크레스!!

쥬사프 브로스: 대단하군. 너 대신에 이공간으로 떨어졌어. 출구가 없는 암흑의 세계지. 차원을 조종할 수 있다는 건 대단해. 네메아를 쓰러뜨릴 수 있으니까. 후후… 하하하! 정말 기분좋군. 고마워, 크레스. 네 덕분이야. 너를 도와준 네메아는 죽었어. 내 운명의 은인이야. 그뿐만이 아니야. 이것으로 네메아는 보다 암흑에 다가섰어. 부활이 보다 쉬워졌지. 부탁인데 도망치게 놔둬. 너와 싸울 여력은 없어. 네메아는 정말 강했거든. 그대신 흡욕의 방패를 주지. 너를 지켜준 네메아의 유품이야. 소중히 간직해. 후후후후…

페티: 왕이 죽다니, 세상이 놀라겠어. 비상식적인 면이 있어. 이것은 아버지 책임이야. 올파우스에게 따지러 가자!

[고양이 집]

케류네이아: 아, 크레스. 오빠에 대해서 뭔가 들은 거 있어? 걱정되는 소문을 들어서 말이야…. 크레스… 너, 뭔가 알고 있지? 말해! 부탁이야. 크레스! …이공간으로? 거짓말… 오빠가 죽다니!

▲파괴신을 부활시키려는 쥬사프 브로스

청룡장군 카라가 이끄는 딩갈군과 제네테스가 이끄는 로스툴군은 용골의 사막 남쪽에서 대립했다. 렘온 등의 유력 귀족의 출병 거부로 로스툴군은 청룡군의 5분의 1에 지나지 않은 전력이었지만…, 네메아가 죽었다는 가짜 정보를 흘리고는 청룡군에게 기습을 감행하는 전략을 사용하여 운좋게 승리하였다. 하지만 청룡군의 병력은 패배와 관계없이 의연하였으며, 진군을 멈추었다. 제그나 광산에서 암흑의 신기를 탐색한 다음 청룡군과 합류하기로 했던 네메아는 돌아오지 않았다. 한편 로스툴에서는 렘온이 갑자기 사라지고 국내의 전력은 다시 합쳐져, 청룡군과 싸우기 위한 태세를 갖추게 되었다. 이렇게 네메아를 잃은 딩갈과 국내의 통합에 성공한 로스툴은 서로 휴식 상태로 들어가게 된다.

▲다시 재편되는 세계

올파우스: 울지마, 케류네이아.

케류네이아: 하지만 오빠가…

올파우스: 네메아는 죽은 것이 아니야.

케류네이아: 네? 하지만… 크레스도 오빠가 이공간으로 떨어졌다고…

올파우스: 그 아이는 그렇게 간단하게 죽지 않아. 이공간에 떨어진 것 뿐이야. 그 정도로 죽는다면 그 아이도 힘들지 않을텐데.

케류네이아: …정말?

올파우스: 내가 거짓말하는 거 봤어?

케류네이아: ……

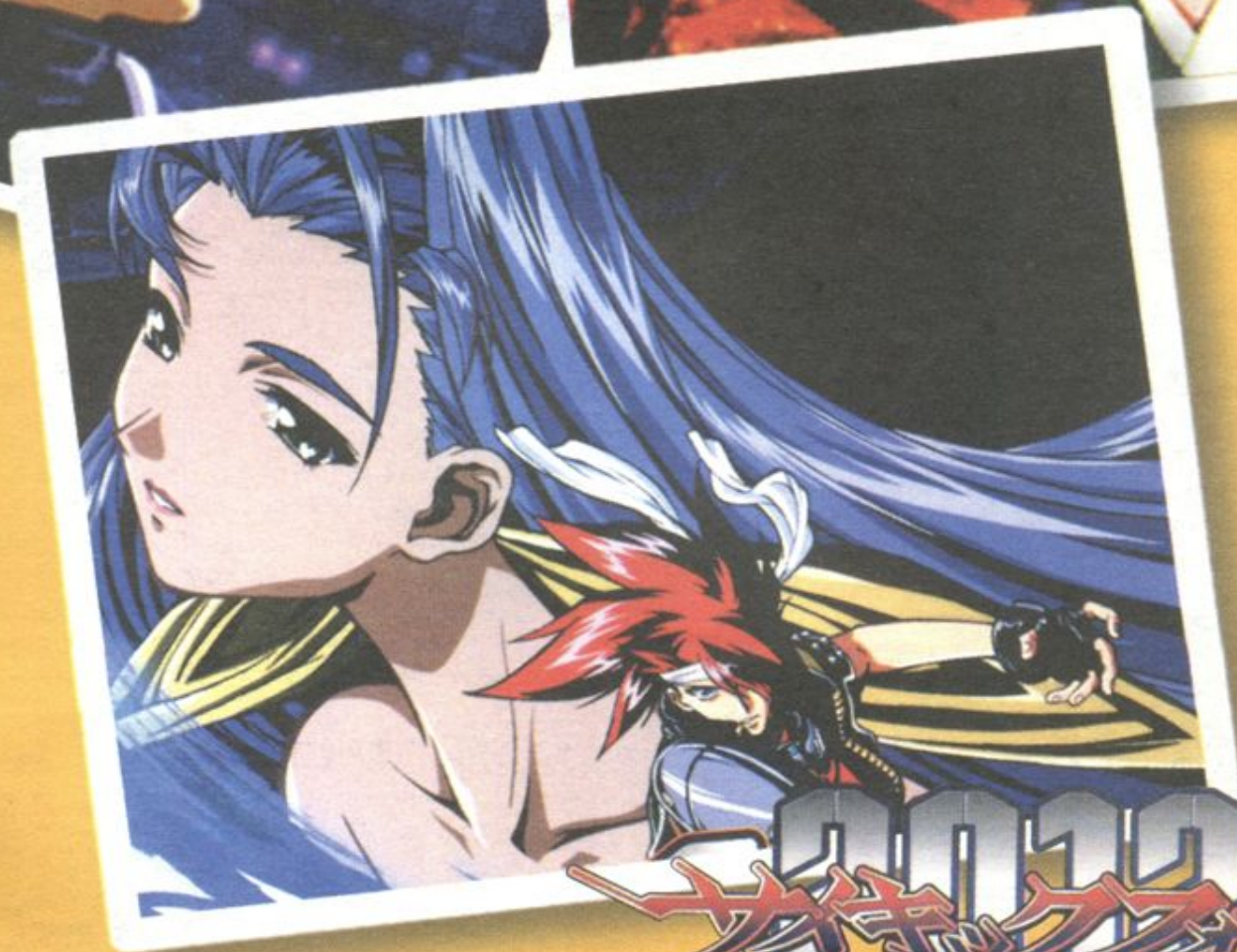
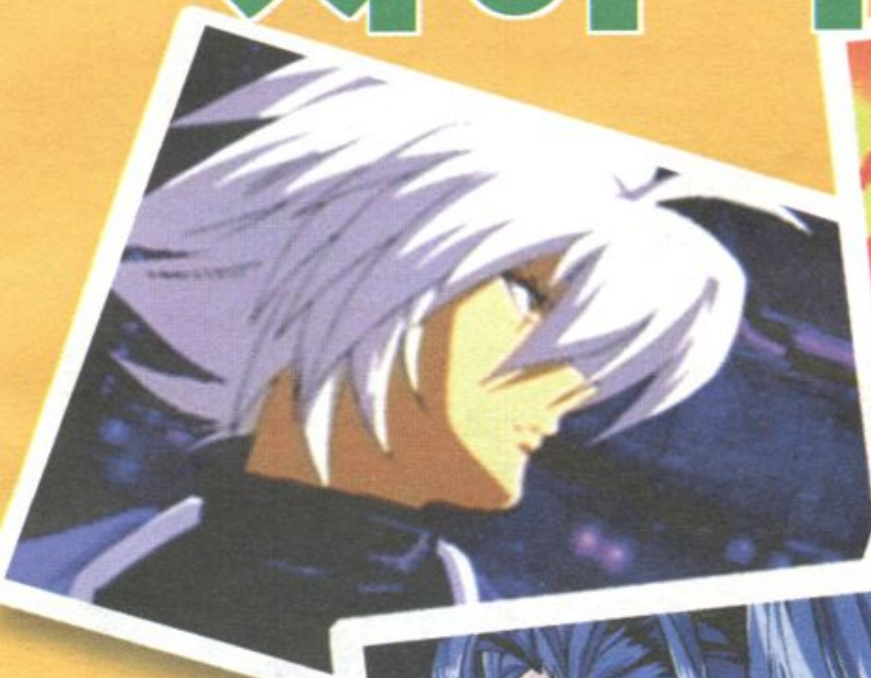
올파우스: 크레스, 할 말이 있다. 안으로 들어올래? 옛부터 파괴신 울그는 항상 부활의 기회를 엿보고 있었어. 부활에는 자신의 정신을 담을 만한 육체가 필요하지. …이 시대에 그 육체가 나타났어. 바로 네메아야. 네메아의 육체라면 울그의 강력한 힘을 사용할 수 있지. 그러나 네메아의 육체를 빼앗기 위해서는 네메아의 혼이 방해가 돼. 그래서 암흑의 신기가 나오게 된 거야. 암흑의 신기는 혼을 파괴할 수 있는 도구지. 암흑의 신기로 혼을 파괴하고, 육체 속으로 울그는 강림하게 돼. 하지만 암흑의 신기를 사용하지 않아도, 이차원에서는 암흑의 힘이 강력하지. 직접, 울그에게 침투 당할 수도 있어. 따라서 네메아를 데려 와야해. 이 세계에 이차원과 연결된 장소가 딱 한군데 있어. 대륙 남서쪽에 위치한 섬 … 암흑의 섬이야. 그쪽으로 가서 네메아를 구출해.

▲네메아는 죽지 않았다고 하는데…

그러나 암흑의 섬에는 충분히 힘을 기른 다음 가야 힘들지 않을 것이다. 암흑의 섬에 가기 위해서는 미개의 숲(未開の森)을 지나 해적이 지배하고 있는 와샤 마을(ワッシャー)로 가야 한다. 그 곳에서 사건을 처리해 주면 배를 빌려 탈 수 있다. 암흑의 섬으로 가면 파괴왕과 동화되기 시작한 네메아를 발견할 수 있다. 그런 네메아를 처리하면 그는 파괴왕의 속박에서 벗어나고, 엔샨트에서 마지막 결전이 벌어지게 된다.

엘파우스와의▶ 마지막 혈전

●장르: 격투 액션 ●제작사: TAITO ●발매일: 10월 7일 ●발매가: 5,800엔

각성하셨습니까?

사이킥 포스 2

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

사이킥 포스, 사이킥 포스 EX, 사이킥 포스 2012를 이어나가는 정식 시리즈라 우기는 타이토의 최신 대전 슈팅 게임 사이킥 포스 2. 사이킥 포스 2012를 기본으로, 팬들의 염원이던 오프닝과 엔딩의 애니메이션을 추가하는 등 서비스 정신을 발휘하고 있다. 게다가 생각치도 않은 PS의 익스팬드 모드로 사뭇 당황케 하는데…. 다만 주의할 점은 DC와 비교하지 말고 순수하게 PS로서 즐겨야 한다는 것이다.

공략 ··· 원고 마스터 K

사이킥 포스 2의 조작 및 시스템

방향키

360˚ ALL RANGE BATTLE라는 컨셉에 맞게 3D공간을 자유롭게 움직일 수 있는 것 같지만, 사실은 평면상에서 자유롭게 움직일 수 있다고 보면 된다. 방향키를 통해 천천히 이동할 수 있지만 익숙해지면 그다지 쓸 일이 없는 이동 방법이다. 다만 G버튼을 주기적으로 눌러주며 이동하면 마치 허공답보 초식을 펼치는 모습을 볼 수 있다. 이동 중에는 사이코 게이지가 서서히 차오르는 일이 없다.

약공격

상대와 근접했을 때 PS 패드의 △버튼을 누르면 나가게 되는 공격. 이후 '약'이라 표기한다. 주로 상대의 가드를 확인하는 목적에서, 연속기의 시작에 이용된다. 가드를 당해도 경직이 없어 반격을 받지 않으므로 근거리 견제용으로 적당하다.

사이코 게이지

라이프 게이지 밑에 있는 게이지로, 초능력기를 사용하기 위해서 필요하다. 사이킥 포스 1에서는 100%가 한계라서 더 들어갈 수 있을 것 같은 연속기가 사이코 게이지의 부족으로 실행이 되지 않던 아쉬움이 있었으나, 이번 작에서는 사이코 게이지 200%로 불태울 수 있다.

하이퍼 차지 (방향키 1회전+G+약+강)

자신의 생명력인 라이프 게이지와 사이코 게이지의 최대치를 바꾸는 시스템. 그리하여 사이코 게이지를 최대 200%로 만들 수 있다. 더불어 라이프 게이지가 줄어든 만큼 파워가 증가하여 최대 200%의 파워를 낼 수 있다. 화끈한 대전이 요구되는 상황에서 100%이상의 사이코 파워를 마음껏 사용하는 즐거움을 느낄 수 있다. 이것으로 실속 있는 도발이 가능해졌다고 하던가.

▲하얗게 불태웠어

노멀 샷 (원거리에서 약)

상대와 멀리 떨어졌을 때 약공격을 누르면 사이코 게이지의 소모가 없는 노멀 샷이 나가게 된다. 상대의 회피를 예측해 방향키와 함께 입력하면 좌측이나 우측으로 쏠 수도 있다. 이것으로만 싸우다가는 슈팅 게임이 될 수도 있는 의미 심장한 기술. 미끼를 던지는 기분으로 사용하는 것이 좋다.

대시

방향을 지정하며 약버튼과 강버튼을 동시에 누르면 몸 뒤에 푸른빛이 돌며 원하는 8방향으로 대시를 할 수 있다. 보통 이동보다 이 이동을 사용하는 일이 3만배는 많을 것이다. 상대의 원거리 공격을 옆으로 피하고 다시 상대 방향으로 대시하는 방법으로 반격을 가하는데 이용된다. 보다 자유로운 이동을 위한 설명을 하자면, 대시는 퀵 대시로 캔슬이 되고 퀵 대시는 슬라이드 대시로 캔슬이 되므로 연속된 캔슬을 통해 현란한 이동이 가능하므로 알아두자.

가드

PS 패드의 □버튼을 누르면 격투의 기본인 가드를 한다. 뒤에는 혼란을 막기 위해 가드의 통칭 G 버튼으로 표시한다. 본 게임의 가드는 다른 게임과 달리, 그야말로 주먹다짐에서 몸을 지켜줄 뿐이라 초능력 공격에는 몸이 밀려 결계에 부딪히고 무방비 상태가 되어, 다단 히트의 경우 그대로 당하고, 상대의 다음 공격에 무방비가 되므로 주의하자. 주로 상대의 주먹다짐을 막을 때 사용한다.

강공격

상대와 근접했을 때 PS패드의 ○버튼을 누르면 나가게 되는 공격. 상대가 한방에 다운되는 공격을 하게된다. 대부분 이동을 동반한 기술이라 리치는 길지만, 가드를 당하면 상대의 모든 공격에 노출되므로, 사용 용도는 약공격이 들어간 후에 연속기 용으로 쓰이거나 사이코 게이지가 바닥일 때 결계로 상대를 다시 밀어줄 때 정도이다.

사이코 차지 (G+약+강)

자연히 회복되는 사이코 게이지이지만, 사이킥 차지를 이용하면 급속 충전할 수 있다. 상대에게 헛점을 보이지 않기 위해서는 대사의 중간중간에 넣어주는 것이 중요하다. 그리고 사이코 게이지를 불태운 공격을 하고 나서는 자기만족에 빠지지 말고 상대가 일어나기 전에 충전해두자. 사용방법은 G+약+강.

헤비 샷 (원거리에서 강)

초능력기의 기본이 되는 기술로서 정식 명칭은 아니지만 설명한다. 상대와 멀리 떨어졌을 때 강공격을 누르면 사이코 게이지를 30%가량 사용하는 헤비 샷이 나가게 된다. 캐릭터의 특성에 따라 누르고 있다가 탄이 이동 중에 때면 그 자리에 멈추거나 확산되는, 마이트의 경우는 방향마저 바꿀 수 있는 특징이 있다. 그리고 명중했을 때 상대를 멀리 떨어뜨리거나 플레이어 쪽으로 끌어오는 등 다양한 형태로 상대가 다운되므로 캐릭터의 특성 및 공격 패턴을 결정하는 시발점이 되는 기술이라 할 수 있다. 노멀 샷과 마찬가지로 쏘는 방향을 방향키로 정할 수 있다.

회피 바리어 (→+G)

상대의 확정적인 콤보기술을 회피하는데 사용한다. 사용 타이밍은 근접 콤보 중 마지막 공격을 맞고 날아가는 무방비 상태 도중! 이때 커맨드를 입력하면 경직이 풀리며 노란색의 바리어가 생긴다. 상대의 추가되는 초능력기를 막을 수 있는 것이다. 발생하기 위해서는 50%의 사이코 게이지가 필요하므로 자칫 상대가 초능력기를 사용하지 않게 되면 이쪽의 손실이 커서 뒤늦게 들어오는 초능력기를 가드로만 막아야 하는 사태가 발생할 지도 모른다. 결국 상당히 좋은 기술이지만, 위험이 따르는 법. 노란 바리어가 생긴 후 G버튼을 계속 누르고 있으면, 푸른색의 일반 바리어 가드 상태로 돌아가게 된다.

PSY 임펄스 (다운시 약or강 연타)

▲저리가!

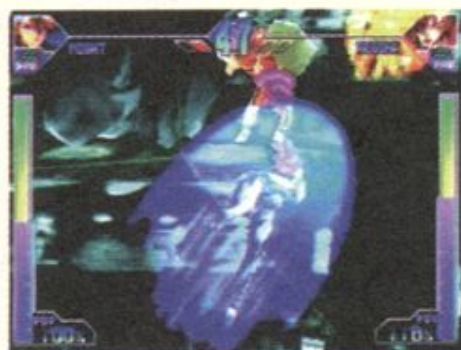
상대의 공격으로 다운되었을 때 일어나며 사이코 파장을 내보내며 상대를 멀리 떨어뜨릴 수 있다. 약버튼은 발생이 빠르고 범위가 짧으며, 강버튼은 발생이 느리고 범위가 길다. 다만 이것을 예상한 상대가 순간적으로 바리어 가드를 사용한다면, 반격을 받을 위험이 있으므로 남발하지는 말고, 기상방법의 일종으로 알아두자. 사이코 게이지를 25%사용한다.

잡기

▲회피하는 적도 잡을 수 있다

G와 약공격을 누르면 가드를 무시한 잡기를 하게 된다. 정면의 잡기 모션을 취하는 부분에만 판정이 생기므로 근접시에 상대의 공격을 흘리거나 가드 후에 사용할 수 있다. 본 게임은 잡기 타이밍이 나오기 전에 바리어와 사이코 게이지의 수치로 심리전이 결정되므로, 잡기 풀기를 통한 다양한 심리전은 들어있지 않으니 잡기 타이밍에 잡기를 3만번씩 푸는 일이 없도록 하자. 데미지는 180으로 고정.

퀵 대시

방향키를 중립으로 놓고 약공격과 강공격을 동시에 누르면 나가는 이동법이다. 대시와는 조금 다른 개념으로, 무조건 상대가 있는 방향으로 움직이게 되고 몸을 푸른 오라가 감싸며 노멀 샷을 튕겨내며 무시하게 된다. 이동 중 상대와 가까워지면 약공격, 강공격, 잡기, 가드 브레이크 등으로 캔슬이 가능하고, 기다리던 상대의 공격을 예상해 슬라이드 대시로 캔슬도 가능하다. 퀵 대시 후로 다가와 슬라이드 무브를 사용해 공격을 피하려는 상대는 잡기로 잡아주거나 바리어로 튕겨주는 식으로 대응할 수 있다. 또, 바리어로 튕겨주려는 상대에게는 퀵 대시 캔슬 바리어 브레이크를 사용할 수 있으므로, 퀵대시는 심리전의 시작이라 할 수 있다.

슬라이드 대시

상대와 근접시에 근접 공격을 피하거나, 원거리에서 단발성 공격을 피하는데 사용하는 기술. 원거리에서 단발성 공격을 피한 뒤에는 캔슬 퀵 대시로 딜레이 없이 상대에게 접근하여 공격을 성공시킬 수 있다. 원거리에서 페인트 기술로 사용하는 것도 바람직하다. 근거리에서 상대의 콤비네이션을 피했을 때 확실히 등뒤를 점할 수 있다. 사용법은 ←→약+강공격이다.

바리어 브레이크(근거리에서 방향키+강)

▲잘쓰느냐, 못쓰느냐가 숙련도의 차이

방향키와 강공격을 누르면 나가는 기술로, 바리어가 절대적인 이 게임에서 유일하게 대처할 수 있는 기술이다. 상대를 어쩔 수 없이 바리어하게 하는 것이 이 기술을 사용할 수 있는 기회를 만드는 방법. 아키라의 격보와 같은 맥락의 기술이지만 모든 캐릭터에게 있고 일반 공격으로서의 공격력도 높다. 따라서 사이킥 포스 2의 시스템에서 중요한 비중을 차지하는 부분이므로 어떻게 이 기술을 사용할 상황을 만드는 것이 각성한 사이킥커로서의 자세라 할 수 있다(상황을 만든 뒤에 사이코 게이지가 없으면 훌륭한 공격을 할 수 없으므로, 게이지를 확인하며 타오르자). 사이코 게이지는 50%를 사용한다.

바리어 가드 (방향키1회전+G)

몸으로 막는 인간적인 가드와는 달리, 초능력자답게 사이코 게이지를 사용하여 바리어 브레이크를 제외한 모든 기술을 가드한다. 상대가 접촉하게 되면 상대는 튕겨나가며 무방비에 빠지게 되므로, 방어 목적 외에도 근접전에서의 견제기로도 매우 중요하다. G버튼을 누르고 있으면 바이어가 유지되는데, 이 동안 게이지가 계속 줄어들게 되므로 남발하는 것은 금물. 하지만 일단 상대의 다단히트 초능력기를 가드하기 시작하면 공격 판정이 사라질 때까지는 사이코 게이지의 손실 없이 가드가 가능하다. 무방비 상태에서 일어나는데 사용하면 상대의 공격으로부터 몸을 효과적으로 보호할 수 있지만, 상대에게 읽힌다면 바리어 브레이크에 당할 수도 있으니 주의하자.

근접 콤비네이션

근접 공격 첫발 히트 시 캐릭터의 중량별로 다음과 같은 공격이 확정으로 들어간다. 마지막의 초능력기는 캐릭터에 따라 특징있게 사용할 수 있으니, 하나씩 넣어 보도록 하자. 중량급(中量級)은 중량급(重量級)과의 혼용을 막기 위해 중량가라 명명하기도 하였으니 염두하길 바란다.

경량급(輕量級)	마이트, 패티, 웬디, 겐신, 겐마, 에밀리오, 소니아
	약-약-약-약
	약-약-강-초
	약-강-초
	약-강-약-초

중량급(中量級)	카를로, 레지나, 세츠나, 월, 키스, 반, 브라드
	약-약-약
	약-약-강-초
	약-강-초

중량급(重量級)	게이즈, 가데스
	약-강-초
	약-약
	약-강-강
	강-초

숨겨진 요소의 출현

웡의 출현
스토리 모드를 기본 10 캐릭터로 모두 클리어하면 웡이 추가된다. 혹은 플레이 타임이 6시간을 넘겨도 출현.

키스의 출현
아케이드 모드를 기본 10 캐릭터로 모두 클리어하면 키스가 추가된다. 혹은 플레이 타임이 12시간을 넘겨도 출현.

3P 칼라
아케이드 모드, 스토리 모드를 클리어한 캐릭터에 한해 □과 START 버튼으로 선택 가능. 플레이 타임이 22시간을 넘기면 사용 가능.

소니아의 출현
기본 10명으로 클리어 이후에 반, 키스, 웡으로 스토리 모드를 클리어하면 소니아가 추가된다. 혹은 플레이 타임이 18시간을 넘으면 출현.

겐마의 출현
서바이벌 모드를 클리어하면 겐마가 추가된다. 혹은 플레이 시간이 16시간 이상이면 출현.

4P 칼라
아케이드 모드, 스토리 모드를 2번 클리어한 캐릭터에 한해 □과 START 버튼으로 선택 가능. 플레이 타임이 24시간을 넘기면 사용 가능.

번의 출현
아케이드 모드를 8분 이내에 클리어 하면 번이 추가된다. 혹은 플레이 타임이 14기간을

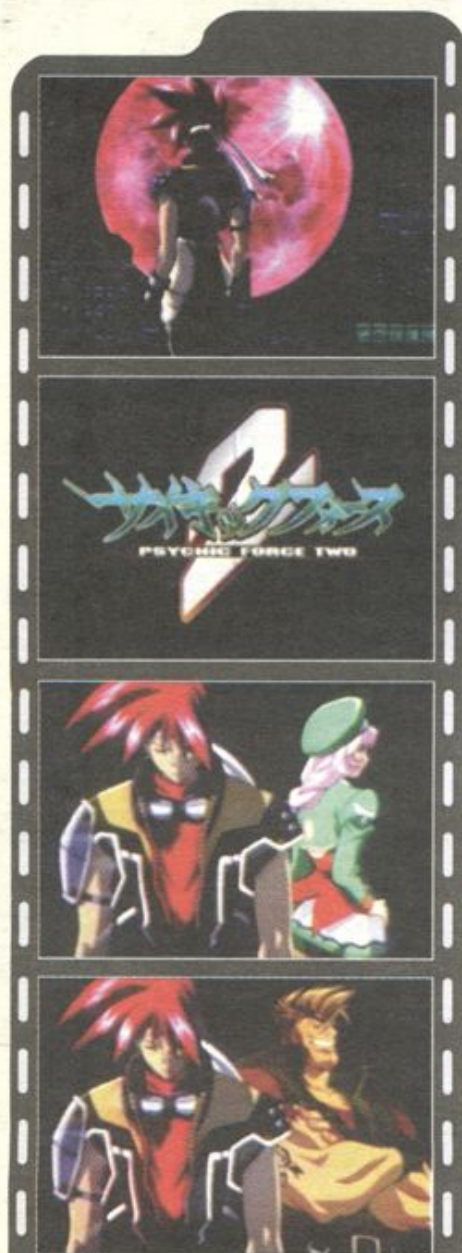
브라드의 출현
소니아로 아케이드 모드를 클리어하면 브라드가 추가된다. 혹은 플레이 타임이 20시간 이상이면 출현

전작의 오프닝에서 열창했던 '히로노부'씨 건재함 과시

DC판에서 리얼타임 폴리곤으로 처발랐던 무성의한 오프닝과는 달리 서비스만점의 훌륭한 애니메이션 오프닝이 명창 히로노부씨의 보컬과 함께 담겨있다. 이것이 기득권층의 횡포인가!

-오프닝 곡

泣きながら面向いてる君のさびた劍だ
革命の物語を映し出すよみの光で
急に流れる時を感じて
闇にまゆれて叫ぶ聲がした
全て燒き盡くす激しさにときめいて
君の眞實がふり返すその時まで
空を氣に割いて光の拳に振りかざせ
君の眞實が蘇るその時まで

울면서 얼굴을 맞대고 있는 당신의 녹슨 검
혁명의 이야기를 비추는 통찰력의 빛으로….
급속히 흘러가는 시간을 느끼며
어둠 속에 울부짖는 소리가 울려 퍼진다
모든 것을 다 태워버리겠어 격하게 두근거리며
당신의 진실이 돌아올 그때까지
허공을 가르는 빛나는 주먹을 내뻗는다
당신의 진실이 소생할 그때까지

배경 스토리

Psychic Face

사이킥커란 ,일찍이 인류가 가질 수 없었던 미지의 힘을 조종하는 초능력자를 말한다 염력, 투시, 텔레파시 등의 마치 꿈과도 같은 능력. 그러나 그것은 사용하는 이에게 행복만 가져다주는 것은 아니었으니….

서기 2010년, 세기말의 소란으로부터 10년의 시간이 지나, 세계는 안정의 시대로 접어든 것처럼 보였다. 그러나, 평온해 보이는 세계의 뒤에서는 기괴한 사건들이 일어나고 있었다. 러시아 북부에서 일어난 지방도시 소실 사건, 국제 군기갑사단의 의문의 괴멸, 그리고 유럽에서의 마녀사냥의 부활 등의 수많은 사건은 일반에게는 절대 진상이 밝혀지지 않고 있었다.

▲마지막으로 바리어를 만든다

◀키스는 반을 위해

러시아의 사건은 마그네슘 공장의 폭발이 원인이었다고 보도되었고, 전차대 괴멸에 대해 국제군은, 게릴라의 습격에 의한 것이라고 발표하였다. 마녀사냥이 있었다고 하는 마을의 사람들은 모두가 입을 모아 부정하여, 수사를 담당한 경찰 역시 그 이상 수사를 계속하지 않았다. 그리고 누구도, 그것에 이의를 제기하지 않았다. 그러나 , 러시아의 그 도시는 불과 몇 초만에 흔적도 없이 소멸했다. 고작 화학 공장의 폭발로 그런 일이 일어날 수 있을까? 괴멸한 전차대는, 전차에는 조금의 흠도 나지 않은 채로 안에 탑승했던 인간들만이 검게 탄 사체가 되어 있었다. 현대 과학으로 그런 일이 가능할까? 마녀사냥이 있었다던 마을에서는 한 가족이 홀연히 모습을 감췄다. 왜 경찰은 이 일을 추궁하지 않았던 것일까.

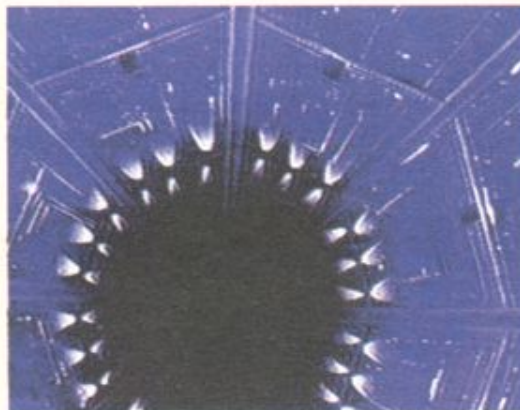
▲한국도 예외는 아닌가

이러한 일련의 불가사이한 사실은 모든 것이 어둠 속에 은폐되었다. 왜냐하면 그들 사건의 그늘에는, 국가 차원에서 은폐된 이능자(異能者), 사이킥커들의 존재가 있었기 때문이다.

▲실험 대상이 되어버린 키스

제2차 세계대전 시대부터, 그림자의 세계에서 은밀하게 그 연구가 계속되어 온 사이킥은, 21C 초의 시대에 와서, 보다 대규모의 연구가 진행되고 있었다. 그 대부분은 군사 목적에 의한 것이어서, 전체의 연구 기관 중에서는 국가 차원에서 행해지고 있는 기관도 적지 않았다. 물론 그 사실은 일반적으로는 전혀 알려지지 않는 1급 기밀이어서, 연구의 샘플인 사이킥커라고 생각되는 이들이 비밀리에 수없이 구속되고 있었다. 연구용 샘플로 구속된 사이킥커들에게 있어, 연구소의 나날은 너무 가혹한 것이었다. 그들은 인간 대우를 받지 못하고, 그들의 인권을 무시한 인체 실험을 쉴 새 없이 반복 당했다. 어떤 자는 지나치게 가혹한 실험으로 목숨을 잃었고, 또 어떤 자는 정신의 이상으로 자살하기에 이르렀다. 그리고 실험이 끝난 뒤에도, 기밀유지를 위해서라는 명목으로 절대 살아 돌려 보내지지 않고, 그 존재는 어둠 속에 매장되어 갔다.

확실히 그곳은 사이킥커에 있어서 생지옥이었다. 사이킥커들에게 있어, 영원히 계속되리라고 생각되었던 겨울의 시대. 한 사람의 사이킥커의 출현에 의하여, 그들의 희생당한 역사는 크게 바뀌려 하고 있었다. 그 사이킥커의 이름은 키스. 그 역시 한 기관에 의해 잡아들여진 실험체로서 너무나 가혹한 날들을 보내고 있었다. 많은 동료들이 잇따라 쓰러져 가는 중에, 키스는 여러 동료들과 함께 폭동을 일으킨다. 그러나 연구소의 저항으로 많은 희생자를 내면서 오직 한사람, 키스만이 탈출에 성공하였다.

그 후, 키스는 텔레파시를 사용해 전세계의 강력한 사이킥커를 불러 모아, 사이킥커집단 NOA를 결성하였다. 키스는 동료들과 함께 사이킥커의 이상향을 만들려 하는 것이었지만, 어느 사이 키스의 진정한 목적은 사이킥커에 의한 세계 정복으로 변해가

▲웡에 의해 폭파 위기에 처한 노아 본부

▲전 세계의 사이킥커를 호령하는 키스

고 있었다.

그러나 키스의 친구인 반은, 노아의 수단을 가리지 않는 파괴 행위에 혐오를 느끼고, 그런 키스의 폭주를 멈추기 위해 노아의 총수가 된 키스에게 도전한다. 서로의 생각이 달라 사투를 펼치는 키스와 반. 그리고 그 결과는, 돌연히 일어난 노아 지하 요새의 폭파 소멸과 함께 끝났다.

그 배후에 있던 것은, 같은 사이킥커이자, 노아의 동지였던 리처드 윙. 그는 군 상층부와 밀약을 교환하였던 것이다. 노아 본부의 파괴와 동포의 신병을 인도하는 조건으로, 사이킥커 부대의 지휘권을 손에 넣은 것이었다. NOA 본부의 폭파 소멸에 의하여, 많은 노아의 동지들은, 이상향을 꿈꾸지 못하고 목숨을 잃었다. 또, 살아 남은 자의 대부분은 윙의 안내에 의하여 침공해 온 군에 잡혔다. 그리고 키스라는 지도자를 잃은 사이킥커들은 다시 암흑 시대의 미아가 되었다.

NOA

사이킥커 키스를 총수로, 현재 세계 각국에 그 멤버를 가지고 있는, 세계 유일이자 최대의 사이킥커집단이다. 2010년, 키스는 텔레파시로 세계 각국에 흩어진 사이킥커들에게 동맹을 부르짖는다. 이것이 사이킥커집단 NOA의 시초이다. 키스의 텔레파시 방송은, 상당한 잠재력을 가진 한정된 사이킥커만이 감지할 수 있는 것이었지만, 그것은 전세계의 사이킥커들에게 학대당하는 것에서 벗어나고자 하는 의식의 개혁을 가져왔다. 각지의 연구 시설에서 사이킥커들에 의한 폭동, 탈주가 연달아 발생했고, 그로 인해 희생된 사이킥커도 적지 않았으나, 자유를 얻은 사이킥커도 많았다. 그러나, 그 소란 역시 전혀 세상에는 알려지지 않았다. 어디까지나, 사이킥커를 그림자의 세계에 두려고 하는 각국의 압력은, 사건의 전부를 말소했다. NOA는 무의미한 파괴 활동은 전혀 하지 않았다. 실력을 행사하는 것은 어디까지나, 사이킥커에 해를 입히는 것에 대항하기 위해서일 뿐. 키스 스스로 선두에 서서, 연구 시설을 습격, 사이킥커들을 구하는 일도 적지 않았다. 키스가 있는 노아의 본거지에는, 키스를 포함하여, 소니아, 윙 등 몇몇의 사이킥커가 있을 뿐이다. 그러나, 전세계에 흩어져 있는 노아의 찬동자들은 각국에 거대한 네트워크를 만들어내어, 키스를 정점으로 하는 노아의 세력은 전세계로 넓어지고 있었다. 키스는 사이킥커들의 카리스마적인 존재가 되어, 나날이 그 힘은 절대적인 것으로 되어 갔다. 그러나 키스의 마음에는, 연구소에서의 지옥 같은 날들이 각인되어 있었다.

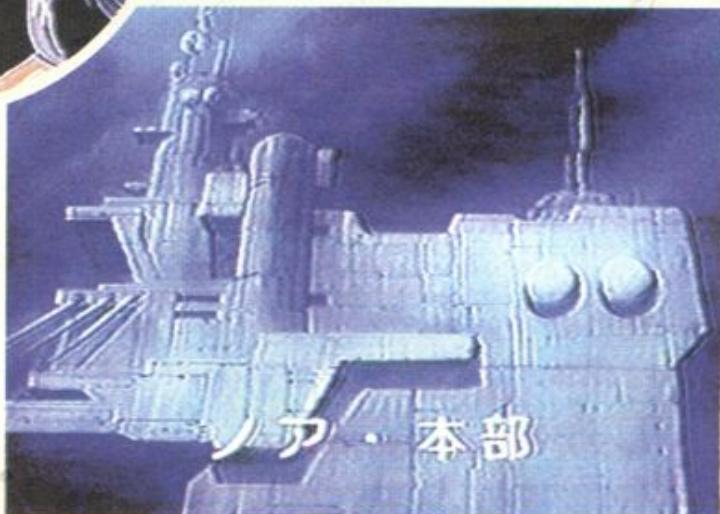
그것은 인류에 대한 깊은 증오가 되었다. 이윽고 키스는, 제멋대로의 행동을 반복하는 구인류를 대신하여, 신인류인 사이킥커에 의한 세계 지배를 결의한다. 이제 키스의 의사는 노아에 속하는 모든 사이킥커들의 의사와 같은 것이었다. 사이킥커집단 NOA는 세계 정복을 목표로 움직이기 시작했다. 노아는, 구인류에 있어 최대의 위협이 되었다.

PSYCHIC FORCE 2012

그리고 2년뒤, 서기 2012년. 윙의 힘을 얻은 군의 초능력 연구는 비약적인 진보를 이루었다. 이에 따라 세계 각국이 군사적인 균형을 이루기 위해 초능력의 군사 이용에 경쟁적으로 뛰어들게 되는 결과가 초래되었다. 전세계적으로 차례대로 실험용 샘플로 잡혀가는 사이킥커들, 그에 의해, 이제 사이킥커의 존재는, 더 이상 일부의 인간 외에는 모르는 극비 사항이 아니었다. 민간 차원에서 이루어지는 사이킥커에 대한 고발. 사람들의 눈에서 몸을 숨기기 위해 점점 살 곳을 잃어가는 초능력자들. 시대는 그들에게 죽음의 선고를 내린 듯이 보였다.

그러나, 그런 어느 날, 절망 속에서 살아가던 사이킥커들에게, 키스가 부활했다는 텔레파시 방송이 흘렀다. 발신자는 붕괴되었던 노아의 동지였던 카를로. 죽었다던 키스는 살아있었던 것인가? 삶에의 희망을 가슴에 품고 카를로에게로 모여드는 전 세계의 사이킥커들. 여기에 카를로를 중심으로 하는 新生NOA(신생 노아)가 탄생한다. 그리고 여기에 대응하는 윙의 통솔을 받는 군 사이킥커 부대. 거기에 또 한 명. 사이킥커만을 노리는 수수께끼의 헌터, 마이트. 과연 그의 정체는 무엇인가. 사이킥커의 미래를 건 싸움은, 나날이 혼돈 속으로 빠져들어가고…. 균형을 지키고 있던 신생 NOA와 군 사이킥커 부대의 양 세력이었으나, 마이트와 같은 제 3세력의 출현과 함께, 그 밸런스는 변화하고 있었다.

신생 NOA측에서는, 가데스의 배반에 의하여 높아졌던 카를로의 타멤버에 대한 불신이, 지금 극한 상태에까지 다다르고 있었다. 신생 노아는, 군이 손을 대지 않아도 내부부터 붕괴되어 가고 있었다.

한편, 우세하게 보이는 군 사이킥커 부대였으나, 에밀리오의 불안정한 정신 상태에 더해, 세츠나와 가데스의 내부 불화도 악영향을 미쳐 군의 세력에 균열이 생기고 있었다. 서서히 미쳐 가는 시대의 흐름 속에, 양 세력의 그림자에서 침묵을 지키고 있던 2개의 거성(巨星)이 눈을 떴다! 붕괴 직전의 신생 노아를 구하고자, 다시 일어선 키스 에반스. 야망의 최종 국면에서 움직이기 시작한 리처드 윙. 압도적인 힘을 가진 두 사이킥커의 출현은, 제 2차 초능력 대전을 발발시켰다. 그리고, 노아 본부 깊숙이 잠들어 있는, 또 하나의 강대한 힘…. 지금 확실히 사이킥커들의 숙명이 크게 움직이기 시작하고 있었다.

▲노아의 본부

모드 소개

그룹 대전모드 (GROUP VERSUS MODE)

최대 5인까지 팀배틀을 벌일 수 있다.

앨범모드

비쥬얼 노벨의 그것을 흉내내고 있다

옵션모드

어레인지된 사운드를 선택할 수 있다.

스토리 모드(STORY MODE)

시리즈를 이어져오는 스토리를 즐길 수 있는 모드. 캐릭터마다 정해진 스토리대로 싸우며, 싸움 중간에 육성 지원 비주얼이 나온다.

사이익스팬드모드(PSY-EXPAND MODE)

특정 조건에서 싸워서 자신의 캐릭터를 성장시키는 모드. 적의 초능력을 받는 것이 가능하고, 이 캐릭터는 다른 모드에서 사용할 수 있다.

트레이닝 모드 (TRAINING MODE)

기술 연습을 할 수 있는 모드로, 처음에 파워와 초능력 게이지 설정이 가능하고, 들어가서는 컴퓨터의 행동을 지정할 수 있다. 기술의 데미지도 숫자로 표시된다.

대전모드(VERSUS MODE)

컴퓨터나 인간과 대전을 벌일 수 있는 모드. 핸디캡 설정이 가능하고, 대전표가 기록된다

사이킥 네트워크 (PSYCHIC NETWORK)

기술 연습을 할 수 있는 모드로, 처음에 파워와 초능력 게이지 설정이 가능하고, 들어가서는 컴퓨터의 행동을 지정할 수 있다. 기술의 데미지도 숫자로 표시된다. 스코어 기록이나 사이 익스팬드 모드를 통해 기른 캐릭터의 능력을 확인하고, 포켓 스테이션을 통해 정보를 교류할 수 있다.

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

아케이드판과 동일한 모드. 8인의 적과 싸우고, 클리어시 엔딩을 볼 수 있다.

서바이벌 모드 (SURVIVAL MODE)

10명의 적과 연속해서 싸우고, 체력 게이지는 다음 싸움까지 이어진다. 물론 컨티뉴는 없다.

앨범모드 서비스

필자의 서비스 정신을 발휘하여 일부 사진을 실겠다. 시류에 견디지 못한 타이토는 비주얼 노벨에도 손을 대려는 것인가. 아무튼 게이머의 입장에서는 즐거운 일. 다음 작품이 사이킥 포스 어드벤처가 될지는 아무도 모르는 일이다.

사이킥커 소개

사이킥커의 소속별로 약간의 배경 스토리와, 기술 소개를 하도록 하겠다. 지면이 부족한지라, 같은 기술을 가지고 있는 추가 캐릭터들은 기본 캐릭터 설명과 함께 하였으니 양해하기 바란다. 연속기는 기술 설명을 차근히 보면 개발할 수 있을 것이라 생각한다.

신생노아

MASTER OR WATER

카를로

Carlo Belfrond

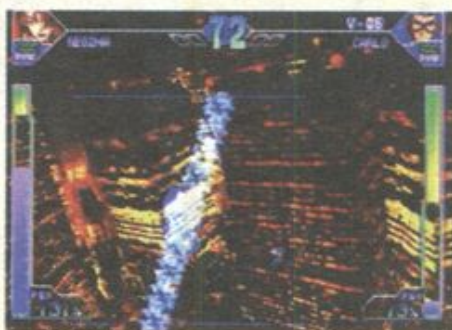
기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
하이드로 매그넘	원거리에서 약	0	100	
하이드로 스파이럴	원거리에서 강 or →→+강	30	180	
아쿠아 쟈베린	←↙↓↘→+약	40	240	발사 뒤 수류 (발사 뒤 약 or 강)로 공격
하이드로 블레이드	←→+강	40	140	
하이드로 트랩	←→+약	45	350	
버블 마인	←→→+약	50	240/120	상대의 움직임을 봉한다. 공격하여 터뜨려 데미지를 준다
아쿠아 기무렛	←↙↓↘→+강	50	240/120	발동 후 약 or 강 or 약+강으로 히트수 변화
서펜트 프레스	←→→+강	80	380	
넵튠 드라이버	근접시 약+강	0	180	

하이드로 스파이럴

▲생각만큼만 빠르다

이동 속도가 빠르고 사정 거리가 길어서, 무난하게 견제기로 사용할 수 있는 기술.

아쿠아 쟈베린

▲전후로 뻗고

▲좌우로 뻗는다

물덩이를 날려보내 추가 커맨드로 공격하는 기술. 처음에 날리는 물 자체에는 판정이 전혀 없으나, 약을 누르면 앞뒤로 물이 퍼지고 강을 누르면 좌우로 물이 퍼져 상대의 움직임을 효과적으로 봉하고, 초능력기 방어에도 그만이다. 직선으로 뻗는 속성을 생각하면 견제와 공격, 방어에 모두 효율적으로 사용할 수 있다.

하이드로 블레이드

주위에 돌개바람 물살을 만들어 비벼 빨리는 없고, 상대의 공격으로부터 몸을 보호하거나, 근접시 앞에서 걸리적거리는 상대를 날려줄 수 있다. 커맨드가 간단해서 근접시 돌발적으로 사용할 수 있어 가드 바리어보다 조금 더 쓸만한 정도.

하이드로 트랩

전방에 물의 장벽을 만들어서 상대의 접근을 효과적으로 차단하여 반격할 수 있다. 견제기를 피하여 들어오는 상대에게 사용해주면 그만이다.

버블 마인

느릿느릿한 물거품을 앞으로 보내며, 이것에 걸린 상대는 이동력을 잃게된다. 그리고 상대 근처에서 다른 초능력기로 터뜨리게 되면 데미지를 입힐 수 있는 것도 특징. 역시나 이것을 없애기 위해 바리어를 사용하는 상대에게 브레이크를 거는 식으로 활용이 가능하고, 상대를 흡입하는 능력이 좋으므로 빠진 상대를 초능력기로 공격하는 공격용으로 사용하는 것도 좋다.

아쿠아 기무렛

▲드래곤볼 찍나

물의 창으로 전방을 찌른다. 아키라의 맹호와 같이 거리에 따라 데미지가 변하는 기술. 기술 발생 직후 누르는 버튼에 따라 히트수가 변화하는데, 약+강은 1히트, 약은 2히트, 강은 3히트 하게된다. 히트수에 비례하여 카를로의 경직도 커지므로 주의하자. 앞으로 찌르는 힘이 강해서 가드한 상대를 벽으로 밀기도 좋다.

서펜트 프레스

강력한 기술. 파워도 있고, 발동 포즈도 멋지다. 그러나 단 한가지 약점이 있다면, 아무도 맞아주려 하지 않는다는 것. 상대가 전화를 받거나 하면 바로 써주자. 버블 마인에 가두어 쓰면 자만기로서의 역할도 해낼 수 있다.

MASTER OF FIRE

레지나

Regina Belfrond

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
비트 루주	원거리에서 약	0	100	
브레이즈 샷	강 or →→강	30	200/60×5	홀드하여 발사된 뒤 떼면 공격이 확산됨
스파크 레인	←→약	40	200×6	
플레어 블러스트	←→강	40	280	
버스트 위프	←↙↓↘→약	40	160	발동시 방향키로 궤도 조정 가능
하이퍼 네이팜	←↙↓↘→강	40	클린히트280, 폭발시220	발사 뒤 강버튼으로 폭발 가능
프레임 체이서	←→→약	50	160	
아토믹 버너	←→→강	80	375	
비스탈 헤븐	근접 시 G+약	0	180	

브레이즈 샷

▲5개로 퍼진다

직진성이 강해 사용이 적으리라 생각하면 오산. 거리가 있을 때 홀드로 사용하여 버튼을 때는 순간 탄이 확산되므로 슬라이드 대시로 피하려는 상대를 격추할 수 있다. 주된 견제기로 사용하여 퀵 대시로 거리를 유지하는 상대를 끌어들일 수 있다.

스파크 레인

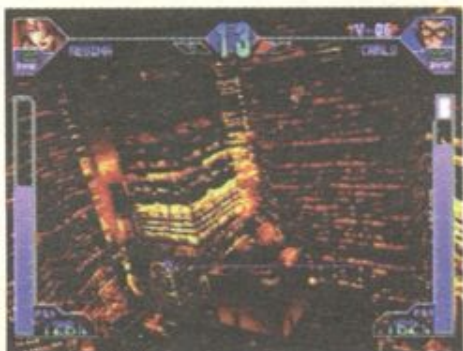
▲저리 가버려

샷을 날사한다. 벽 근처에서나 초능력기의 마지막으로 사용하면 강력하다. 구석에서는 커버하는 각도가 넓어서 상대가 옆으로 돌아가기도 어렵다.

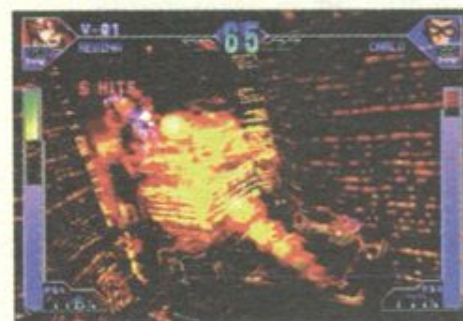
플레어 블러스트

▲가까이 오지마!

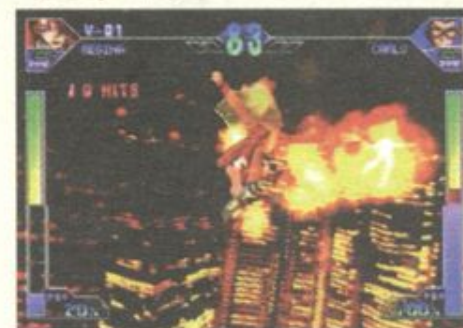
주변에 화염으로 폭발을 일으키는 기술로, 역시 근접전에서 빛을 발한다. 접근기 공방이 예상될 때 사용하면 좋다. 벽의 근처라면 연속기에도 사용할 수 있다. 다른 보호용 기술보다는 시각적인 효과가 강하므로 공격에도 사용하고 싶은 기술.

버스터 위프

▲여왕님의 채찍

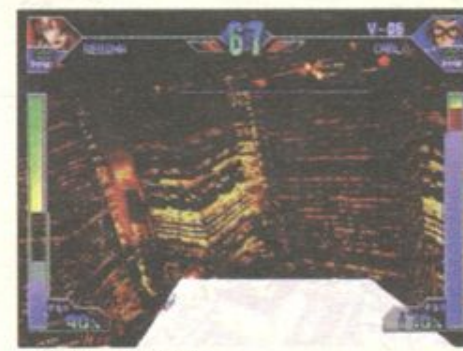
도화줄을 던진 후 끝에서부터 폭발시키는 기술. 발동시 방향키로 궤도 수정이 가능하므로, 다양한 용도로 사용할 수 있다. 이동중인 상대를 견제하는데도 좋고, 폭발이 갑작스럽게 일어나므로 가드하여 튕겨나가는 상대를 노린 다음 공격을 펼치는데 유리하다. 중, 원거리 전을 다양하게 할 수 있는 상급자용 기술.

하이퍼 네이팜

▲불타버려

상대를 향해 거대한 불덩이를 대책 없이 쏜다. 공격 범위가 좁고 직선적이라 맞아줄 리 없다. 범위를 조금 넓게하기 위해 추가로 강공격을 누르면 폭발하긴 하지만, 그다지 쓸모는 없으므로 완전한 기회가 아닌 이상 사용을 자제하자. 하지만 통쾌한 기술이다.

아토믹 버너

▲catch you catch me

전방을 향해 불꽃을 던지고, 이것에 맞은 상대에게 26히트의 추가공격을 가하는 강력한 기술. 벽 근처에서 연속기로 사용하는 방법을 추천한다.

프레임 체이서

▲공격에도 사용 가능

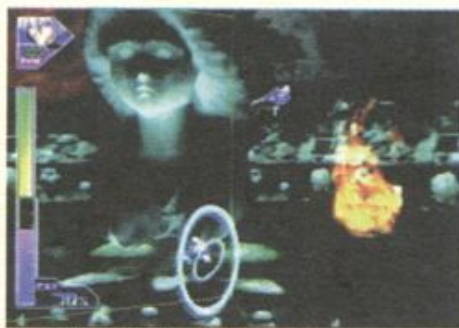
이 기술 발동 후에는 레지나가 대시를 할 때마다 뒤쪽에 화염이 따라오게 된다. 지그제그로 접근하다 뒤로 빠지면 상대는 쫓아오다가 당하게 된다. 사용 용도에 따라 공격용으로도 사용할 수 있다.

MASTER OF ICE

키스

Keith Evans

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
크리스탈 나이프	원거리에서 약	0	100	
프리지트 랜스	원거리에서 강or →→강	30	180	
프리지트 스파인	←→강	40	280	
프리지트 프리즌	←↙↓↘→약	45	0	
프리지트 스피어	←→약	50	240	
프리지트 셀	←→→약	60	0	
블리저드 토스	←→→강	90	360	
절대 영도	근접시 G+약	0	180	

프리지트 랜스

▲보스의 분위기를 풍긴다

얼음의 창을 상대에게 던진다. 보스급이라 강으로 나가는 평범한 조작으로 특이한 공격을 한다. 히트하면 보통의 공격과 같이 1히트되지만, 상대가 가드하게 되면 다단 가드가 되며 상대를 결계 끝으로 밀어버린다. 견제기로 부담이 없다.

프리지트 스파인

▲고슴도치 딜레마

몸 주변에 고슴도치와 같이 얼음으로 가시를 만들어 전방위를 모두 공격한다. 발동도 빠르고 특히 벽 근처에서의 콤보나, 가드시켜 튕기게 하기에 아주 좋다. 바리어 보다 손이 빨리 반응할 수 있다.

프리지트 프리즌

전방에 냉기를 뿌려 상대방을 얼려버리는 기술. 얼린 후의 추가공격은 특별히 없고, 상대 뒤로 갈 정도의 시간이 있으므로 모든 공격을 후속타

▲꽁꽁

로 넣을 수 있는 장점이 있다. 퀵대시로 접근하는 상대에게 사용하면 좋다.

프리지트 스피어

▲이후에 돌아온다

얼음의 창을 날려 상대를 뚫어 벽에 꽂는다. 발생이 느리지만 이동이 상당히 빠르므로 발동된 이후로는 피하기가 어렵다. 그리고 창에 꽂힌 상대는 경직에 빠진 뒤 다시 키스 쪽으로 날아오므로 프리지트 프리즌이나 다시 트리지트 스피어로 이어주는 공격을 해주면 사이코 게이지가 있는 한 연속으로 공격할 수 있다.

프리젯 셀

냉기의 방어막을 만들어 상대의 초능력기를 완전히 방어한다. 이것을 사용하고 원거리전에 들어가면 상대에게 공격받을 일이 전혀 없게된다. 대전의 우선권을 잡기 위해 사용해야 할 기술. 다만 타격기에는 공격을 받으므로 주의하자.

▲모든 초능력기를 무마한다

브리저드 토스

▲수룡 소환

수룡을 소환하여 상대를 감싸며 공격한다. 공격 발동 시 키스의 주변에도 공격 판정이 생기므로 콤보뒤의 마무리로도 좋다. 프리젯 스피어로 공격하다가 걸렸다 싶으면 이 기술을 반드시 연결하도록 하자.

▲찔러도 안 아프다고요

▲벽에 받힌 후 튕겨나온다

▲기본잡기부터 보스급

MASTER OF TIME

리차드 웡

Richard Wong

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
재앙의 낙인	원거리에서 약	0	100	
환혹의 궤적	원거리에서 강 or →→강	30	180	강버튼 홀드로 상대 뒤쪽으로 공격 가능
차원의 점멸	←→약 or 강	처음 30, 추가 15	0	발생 후 ←→약 or 강으로 페인트 추가
운명의 선택	←↙↓↘→약 or 강	30	0	
징계의 세례	→→약	35	240/120	12검(←→→약+강)추가 공격 가능
허공의 환영	→→약	40	0	공격을 받고 날아가는 도중 사용
전율의 복선	←→→강	60	240	
유구의 유혹	방향키 1회전+약	100	0	
완전한 세계	방향키 1회전+강	100이상	0	

환혹의 궤적

직선으로 검을 날려 공격하는 평범한 기술. 하지만 버튼을 홀드하면 뒤에서 검이 나타나 공격하므로 히트한다면 상대를 끌어들여, 추가 공격을 할 수 있는 장점이 있다.

▲도발기

차원의 점멸

▲이런 마술을 어두운 곳에서 검은 막을 사용한다지

사라진 뒤 상대에게 다가가거나, 바로 옆에 나타나는 워프기술. 상대의 기술을 회피하거나, 접근하는데 어느 정도 유효하다. 하지만 이것에 추가 커맨드인 페인트를 사용하면 효과는 더욱 좋아지게 된다. 그러나, 2번의 이동 후에도 상대가 침착하게 버틴다면 배 째는 수밖에(이것이 이동기의 숙명). 주로 상대 근처로 갔다가 다시 멀리 도망가는 수준으로 사용하다가, 상대가 무심해질 때쯤 급습하는 것이 좋다.

운명의 선택

순간적으로 몸을 둘로 나누어 상대의 공격을 피한다. 직선 공격을 흘리거나, 콤보 기술을 흘릴 때 사용할 수 있다. 장점이라면 대시로 피하는 것보다 사용 도중 잡힐 확률이 줄어드는 것과, 약간의 눈속임. 어떻게 사용하는 가는 상대의 반응에 달려있다.

징계의 세례

▲마술 쇼를 가장한 실재

상대에게 거대한 검을 던져 고정한 뒤 추가공격으로 12개의 검을 꽂아주는 웡의 대표적인 공격기. 사용 후에 추가 커맨드를 준비하는 것을 항상 염두해야 화려해질 수 있다. 추가 공격 없이도 상대는 경직에 빠지므로 대시하여 공격하는 방법도 유효하다.

허공의 환영

상대의 공격을 받고 날아가는 도중 커맨드를 입력하면 상대의 뒤쪽으로 워프할 수 있다. 상대가 초능력 기를 사용한 뒤 경직에 빠진 것을 이용하면 반격도 가능하므로, 언제든 사용할 준비를 하여 상대를 생각에 빠뜨리자. 무역회사 사장은 준비성이 필요한 것이다.

전율의 복선

▲칼이 밑쪽에서 날아오고 있다

예전에 징계의 세례를 사용한 곳에서 갑자기 검이 나타나 공격하게 된다. 플레이어가 일일이 기억하며 싸우고 있다면 정말 유용한 기술이 될 수 있다. 공격 후 튕겨 나오는 방향에 따라 추가타도 노릴 수 있다.

유구의 유혹

▲편집부의 486PC에서 asf화일을 보면 이렇게 된다

상대의 움직임을 느리게 하여, 공격 시간과 이동 시간을 늦추는 기술. 상대가 무언가 기술을 내밀 때 쯤 사용한다면, 기술을 슬로우 모션으로 보며 여유롭게 접근하여 공격할 수 있다. 발동 타이밍이 중요한 기술.

완전한 세계

◀게이지 만큼 오래 간다

상대방의 모든 움직임을 약 1초에서 2초간 봉하는 기술이다. 사이코 게이지를 모두 사용하지만 확실히 데미지를 줄 수 있는 것이 특징. 기술 사용 후에는 사이코 게이지를 늘리는 것을 잊지 말자. 사이코 게이지가 100이상일 때 발동하며, 200일 경우 더욱 오래동안 멈출 수 있다.

MASTER OF CYBORG

게이츠

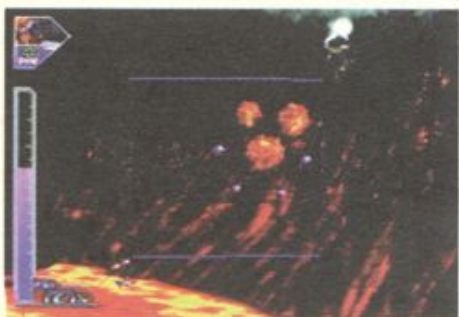
Gates Oltman

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
헤비 발칸	원거리에서 약	0	100	
TOW미사일	원거리에서 강 or →→강	30	180	
G크래커	→→약	40	260/180	히트 순간 6방향 폭발
스턴 코레더	←→약	40	160	
프라즈마 캐논	←↙↓↘→약	45	0	상대를 일정시간 정지시킴
부스트 암	←↙↓↘→강	30	220/180 /380	더블 부스트(←↙↓↘→약) or 파일 벙커(←↙↓↘→강)로 추가 공격
올래인지 미사일	←→→강	50	180×12	

TOW미사일

▲볼 수 없지만 따라가고 있다

슈팅 게임에서나 보던 호밍 미사일을 발사한다. 원거리에서 사용한 이상 대부분 상대를 향한다고 봐도 무리가 아닐 정도. 하나쯤 심어두고 접근하는 것이 기본이라 하겠다.

G크래커

▲유치하게 분리된다

다탄두 폭탄을 상대에게 던져, 날아가는 도중 퍼지게 된다. 일단 폭탄이 터지면 보고 회피하는 것은 불가능할 정도로 빠르고 넓게 터지므로 방향을 정해서 미리 회피하는 것이 살길이다. 물론 게이츠는 상대의 이동 방향을 다시 견재하여 괴롭히는 것을 잊어선 안된다.

스턴 코레더

전방을 향해 전기를 지지는 기술이다. 범위는 의외로 넓어서 구석의 상대에게 갑자기 넣어주면 벽에 튕겨 나올 확률이 높다. 발생 시간도 빨

▲전기구이

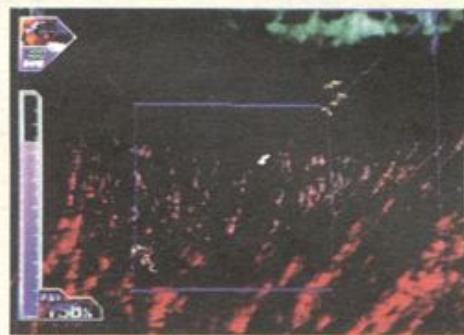
라서 콤보 이후에 넣는 것도 좋은 방법. 재대로 맞으면 다단 히트한다.

프라즈마 캐논

▲감금해서 괴롭히자

상대를 향해 프라즈마를 던져 움직임을 봉한다. 콤보 후에도 들어가므로 묶어두고 다시 시작할 수 있다. 경직 시간이 길기 때문에 접근하여 공격하는 것도 가능하므로, 자주 사용하게 될 기술이다.

부스트 암

상대를 향해 무쇠팔 로켓 펀치를 날린다. 하지만 의외로 지극히 현실적이라, 팔을 다시 붙이는데 시간이 걸리므로 상대에게 히트하지 않으면 경직이 심각하다. 직선적이고 빠른 움직임을 보이는 게이츠의 로켓 펀치. 추가 더블 부스트의 입력으로 나머지 펀치마저 날릴

▲무쇠팔

수 있어 1격을 피하고 공격해 오는 상대에게 일침을 날릴 수 있다. 그리고 파일 벙커는 부스트 암 사용 직후 추가해 두면 부스트 암 히트시 상대를 당기는 기술로 변화한다. 하지만, 이것 역시 근성기라 볼 수 있다. 중량가의 로망이 다시 타오른다.

올래인지 미사일

▲사랑, 기억하고 계십니까

이것 역시 슈팅에서나 보던 다탄두 미사일. 올레인지 모드로 체인지 후 12발의 미사일을 한번에 날린다. 하지만 의외로 호밍은 좋지 않아서, 상대에게 슈팅게임의 기분을 맛보게 하는 것에 그칠 수도 있는 것에 주의.

▲오른손이 하는 일을 왼손이 모르게 하라(더블부스트)

ARMY(군)

MASTER OF LIGHT

에밀리오

Emilio Michaelov

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
혼톤 라인	원거리에서 약	0	100	
샤이닝 애로우	강 or →→강	30	160	
프리즘 리플렉터	←→+약	20	0	
시커 레이	←↙↓↘→+약	40	180	발사or반사 직후 (강)으로 바로 공격 가능
프리즘 실	←↙↓↘→+강	40	290	
리플렉터 대시	→→+약	40	0	
엔젤 하이로우	←→+강	50	0	
아크 엔젤	←→→+강	80	390	발사 후 방향키로 방향 조정 가능
트리니티 레이	←→→+약	90	180	발사or반사 직후 (강)으로 바로 공격 가능
루미너스 저지먼트	근접시 G+약	0	180	

샤이닝 애로우

▲국민기술

직선적인 공격으로 발생 이후 이동이 빠르므로 상대의 움직임을 예측했다면 바로 사용하면 좋다. 히트 후에는 상대가 경직에 빠지므로 샤이닝 애로우가 무조건 한발 더 들어간다.

프리즘 리플렉터

▲안전제일

최대 6개까지 설치하는 것이 가능하며, 시커 레이와 트리니티 레이를 사용했을 때 반사하는 것이 가능하다. 빛은 가까운 리플렉터에서부터 점차 상대를 향해 반사하여 나아가게 된다. 상대의 움직임에 억압을 줄 수 있다.

리플렉터 대시

▲1개 뿐이다

프리즘 리플렉터와는 달리 1개를 설치할 수 있고, 시커 레이가 닫는 순간 8방향으로 빛이 뻗어 나가게 된다.

시커 레이

▲캔슬 공격

직접 공격도 가능하고, 프리즘에 반사시켜 사용하는 것도 가능하다. 반사되는 도중에도 공격 판정이 있으므로 상대의 움직임을 봉하며 사용하도록 하자. 강버튼을 눌러서 반사 도중에 다음 반사를 켄슬하고 바로 상대를 공격할 수 있는데, 반사를 읽고 접근해 오는 상대에게 유용하다.

프리즘 실

▲깨져줘

상대방을 프리즘 안에 가둔 뒤 폭발시킨다. 발생은 평범한 기술이니 연속기의 마무리로 적당하다.

엔젤 하이로우

상대에게 링을 씌워 가드 바리어를 사용할 수 없게 만든다. 이후 강공격이나 초능력기로 상대를 벽에 밀어 무방비로 만드는 것이 가능하니 애용하자.

아크 엔젤

▲천사의 빛

에밀리오의 대표적인 이미지 기술. 등뒤의 날개에 어울리는 성스러운 빛을 날린다. 공격범위가 넓고, 히트시 다단 히트로 데미지도 390에 이르므로 엔젤 하이로우 후나 사이코 게이지 부족으로 적이 바리어 가드를 사용할 수 없는 상황이라면 약공격 견제 후 벽으로 밀어 사용하자.

트리니티 레이

시커 레이의 빛을 3방향으로 발사한다. 프리즘 리플랙터를 사방에 두고 사용한다면, 그 빛의 움직임을 예측하기 어려워진다. 하지만 가장 많은 사이코 게이지를 소모하므로, 완벽한 리플렉터의 배치가 아닌 이상 사용을 금해야 한다. 이 기술 역시 발사 후 강버튼으로 바로 적을 향해 공격하게 할 수 있다.

MASTER OF DARKNESS

세츠나

Setsuna

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
샤도우 플레어	원거리에서 약	0	100	
다크 사이드 소울	원거리에서 강 or →→강	30	160	
다크 ■	←→약	40	210×2	
미라즈 코핀	←→강	50	300	
데거즈 샤도우	←↙↓↘→약	40	180×11	약버튼 홀드로 단검을 11개까지 모을 수 있다. 방향 보정 가능
블랙 선	←↙↓↘→강	70	300~360	강버튼 홀드로 공격력과 사정범위가 늘어남
세이디 크라우드	←→→약	40	0	
더 다크니스	←→→강	100	0	

다크 사이드 소울

▲식충! 검은 팩맨이라 명한다

어둠의 팩맨(?)이 나타나 턱운동을 하며 앞으로 나아간다. 일단 맞으면 최대 4히트하며, 호밍 성능이 뛰어나다. 다단 히트로 상대에게 위압감을 줄 수 있으므로 왠지 자주 사용하게 된다. 원거리 견제에 좋다.

다크 웨지

양옆에서 두개의 검을 불러내서 상대를 향해 던지는 기술. 직선으로 이동하는 상대에게 잘 먹힌다. 상대와의 거리에 따라 검이 교차하는 각도가 달라지는 것도 특징. 이 기술을 피하려면 전후가 아닌 좌우로 움직이는 것이 좋다.

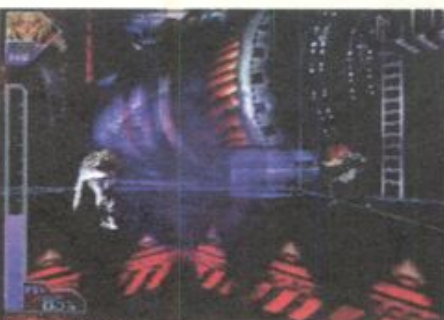
미라즈 코핀

어떠한 거리에서도 상대의 양옆에서 거울이 나와 상대를 가둔 뒤 공격, 깨어버린다. 하지만, 발동시 소리나 옆의 움직임을 보고 충분히 바리어를 칠 수 있는 것이 문제. 상대가 사이코 게이지를 채울 때 사용하거나 다른 생각을 한다고 생각할 때 바로 사용하는 것이 포인트. 이 기술을 피하려면 좌우가 아닌 전후로 움직여야 한다. 때문에 다크 웨지와 혼용하면 회피하려는 상대를 당황케 할 수 있다.

데거즈 샤도우

▲키핑한 것을 마실 때는 하늘에서 돈이 떨어진 기분

단검을 3개에서 시작하여 11개까지 키핑 해뒀다가 한번에 쏘는 기술. 버튼을 홀드하면 칼의 수가 늘어나게 되고, 발사 직전에 방향을 어느 정도 틀 수 있다. 발사 후 속도가 상당히 빠르므로, 상대와 근접 시에 발사한다면 바리어를 칠 시간이 없을 정도. 하지만 방사선으로 발사되므로 거리가 멀다면 충분히 피할 공간과 시간이 마련되므로 주의.

블랙 선

▲모아라 원기옥

검은 태양을 만들어 상대에게 던지는 기술로, 버튼을 모으면 공격 범위가 더욱 넓어지게 된다. 하지만 공격이 직선적이고 사정 거리도 짧아서 원거리에서 사용하기는 무리다. 의외로 이동 속도가 빠르므로 콤보의 끝에 넣기 좋다.

세이디 클라우드

▲그대에게 다가오는 어둠의 그림자

▲사이코 게이지를 흡수한다

그림자의 구름을 던져 상대방의 사이코 게이지를 흡수한다. 이동 속도가 느리므로 오히려 위압감 있게 접근한다. 이것을 없애려는 상대를 노리는 것도 좋은 방법. 하나쯤 던져 상대가 이것저것 생각하게 한 뒤, 미러즈 코핀이나 접근 공격으로 공격하는 것도 좋다.

더 다크니스

결계 안을 어둠으로 만들고, 세츠나 자신은 대시 이동시에 모습을 감추게 된다. 그리고 이 상태에서는 상대가 사이코 게이지를 회복할 수 없다는 것이 장점. 고로 초능력기를 완벽하게 가드할 수 없다는 얘기다. 다만 100%의 게이지를 소모하므로, 이쪽 역시 사이코 게이지를 늘려 놓지 않았다면, 사용 후에도 아무런 이득이 없을 수도 있다.

◀아직도 어두운 밤인가봐

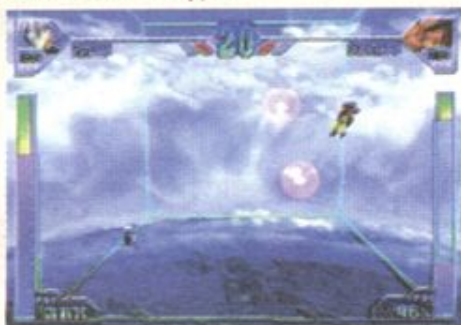
▲토요일은 밤이 좋아. 사라진 세츠나

MASTER OF GRAVITY

가데스

Gudeath

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
프레샤 더스드	원거리에서 약	0	100	
그라비티 브릿드	원거리에서 강 or →→강	30	180	정지(강버튼 홀드 후 뗌)
메테오 해머	←→약	30	240	
아스테로이드 벨트	←→강	70	50×5/ 120×5	발사(←↙↓↘→강) or 전탄발사 (←↙↓↘→약+강)으로 추가 공격
메테오 벳쳐	레버 1회전+약	70	360	
세이빙 월	←→→약	60	280	
그라비티 ∞	←→→강	90	120×♡	물건이 날아와 추가 데미지

그라비티 브릿드

▲심을 수 있다

범위 넓은 중력장 공격을 던진다. 홀드로 사용하면, 버튼을 떼는 순간 그 자리에 중력장이 멈추어 공격 판정을 가진다. 상대에게 히트하면 가데스 쪽으로 끌어오므로, 여러 개를 던져놓고 히트시키면 연쇄시킬 수 있다.

메테오 해머

▲카오

운석 2개를 양옆에서 불러내어 상대를 뭉개버린다. 전방 180도를 커버하는 공격 범위가 강점이지만, 상대가 근접공격이 나올 정도로 가까이 있다면 히트하지 않는다는 것이 단점. 일정 거리를 유지하며 좌우로 움직이는 상대에게 사용하면 효과가 좋다.

아스테로이드 벨트

주변의 물건 5개를 주위에 띄워두고 공격에 이용한다. 단지 접근하는 것만으로 물건들은 판

▲이것저것 끌어 모은다

정을 가지고, 근접 공격시 하나씩 추가로 공격하여 데미지를 높여준다. 이 상태에서 추가기인 사테라이트 폴을 사용하면 추가 사이코 게이지 소비없이 물건들을 던질 수 있다. 하나씩 던지거나 한번에 모두 던지느냐는 선택. 이것을 사용하고 상대에게 접근하면 상대는 바리어를 치지 않을 수 없으므로 가데스에게 상당히 유리한 기술이다.

메테오 벳처

▲죽어버렷!

근접 잡기로, 보통의 잡기 타이밍에 사용하는 것이다. 상대를 던진 후 물건들을 여흥으로 던져주어 720의 거대한 데미지를 준다. 방향키 1회전의 로망. 이것이 중량가다. 반드시 익혀 프렛샤를 풍기도록 하자.

세이빙 월

상대를 향해 뛰어들어 제프리의 벽잡기의

▲접근

▲면상 긁어주기

제 1초식을 시전하는 호쾌 간간(?)한 기술. 캐치잡기의 일종이므로 보통 가드로는 막을 수 없다. 대시와 섞어서 사용하여 급습하자. 벽에 튕겨나온 상대를 향해 미리 심어두는 것도 좋다.

그라비티∞

블랙홀을 만들어 상대를 끌어들인 후 그것에 빨려 들어오는 물건들로 데미지를 준다. 상대는 타이밍 좋게 가드 바리어를 사용해야만 하는데, 이때 가드 바리어를 사용하여 공격하는 패턴이 매우 유용하다. 사이코 게이지를 늘린 후에는 자주 사용하여 공격의 주도권을 잡자.

▲훌륭하게 잡동사니를 빨아들인다

▲브라드의 것

중립(제 3세력)

MASTER OF WIND

웬디

Wendy Rian

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
에어 커터	원거리에서 약공격	0%	100	
에어크레센트	원거리에서 강공격or→→+강	30%	180	
에어슬래쉬	←→+약	40%	170	
볼테크 스트림	→→+약	50	300	
실피드 댄스	←→→+약	45	0	스피드 업
트라이크레센트	←↙↓↘→+강	50	480	분리(←↙↓↘→+강)으로 추가 공격
미라쥬스텝	←↙↓↘→+약	70	140	
어스게일	←→→+강	70	140	

에어 크레센트

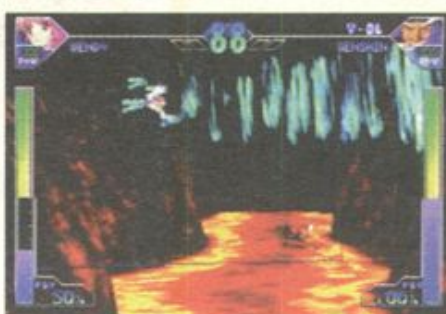
▲투척 각도는 43.5도가 이상적

전작에서 웬디를 최강으로 만들어 줬던 기술. 30%의 게이지 소비로 300%의 만족을 얻을 수 있다. 일단 적을 향해 포물선을 그리며 날아가기 때문에 공격을 하는 것을 알았다고 해도, 완벽하게 피할 수 없다. 따라서 웬디는 언제나 상대를 공격하는 입장에 설 수 있다.

에어슬래쉬

▲레테오 해머와 유사하다

존재 가치가 의문시되는 기술. 사정거리가 엄청나게 짧아 상대에게 명중시키기는 거의 불가능. 하지만 발생 시간이 빠르고, 높은 공격력을 보여주니, 퀵대쉬로 다가오는 적이나 벽의 반동을 이용하여 공격하는 것이 효율적이다.

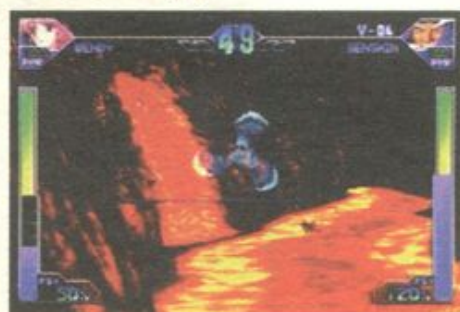
볼테크 스트림

▲돌려빨고 비벼빨고

발동시간은 느리지만 높은 공격력과 사정거리가 넓어 연속기에서 가장 많이 사용된다. 하지만 상대가 공격을 회피하게 되면, 상대의 공격에 완전히 무방비로 노출되므로 상대와 어느정도 거리를 두었다면 에어 크레센트를 적절히 혼합하여 사용하는 것이 효율적이다. 벽의 반동 후 추가타로 사용하는 것이 가장 이상적이 패턴이다.

실피드 댄스

▲실피드 원작사: 시에라, 제작사: 게임아츠, 장르: 슈팅, 발매일: 망각, 현재가: 약 1만원

웬디를 근접전의 최강으로 만들어주는 것이 이 실피드 댄스이다. 일단 실피드 댄스의 특징은 바람 같은 것이 몸을 감싸며, 스피드와 공격력이 압도적으로 상승한다. 기술의 발동에는 약간의 딜레이가 있지만, 한번 발동이 되면, 장시간 지속된다. 하지만 상대의 공격을 받으면, 그 효과가 사라지니 주의.

트라이 크레센트

▲3단 분리 합체

에어크레센 3개를 동시에 날리는 기술. 이 기술의 장점이라면 뭐니뭐니 해도 기술의 발동까지 딜레이가 크지만 한번 발동시키면 천천히 상대를 향해 날아가기 때문에, 기술을 발동시킨 후 웬디가 기술과 같이 움직일 수 있다는 것이다. 가장 자주 쓰이는 형태는 기술의 발동 후 미라쥬 스텝으로 접근 후 가드 브레이크 그리고 트라이 크레센트의 후속타를 이용하는 것이다. 사용하기는 힘들지 몰라도, 한 번 사용하면 계속 사용하게 되는 마의 기술. 하지만 이 기술을 한 대전에 3번 이상 사용할 시에는 근처에 의자나 날아올 물건이 없는지 미리 확인하도록 하자. 그리고 추가 커맨드를 입력하게 되면, 트라이 클레센트를, 에어크레센트로 분리하여 퍼트릴 수 있다.

미라쥬 스텝

순간적으로 모든 기술을 피하며 상대에게 접근할 수 있다. 역시 서든 데스에서 가드 브레이크와 함께 그 위력을 발휘한다.

어스게일

상대에게 이것저것 잡다한(?)것을 많이 날린다. 공격 범위도 크고, 위력도 세지만 중요한 것은 발동까지 시간이 너무 걸려 아무도 맞아주지 않는다는 것이다. 게다가 공격이 실패하면 상대에게 무방비로 노출되기 때문에 정말 가끔씩 써야한다. 하지만 상대가 이 기술에 당했을 때는 왠지 모를 쾌감을 느끼는 기술.

MASTER OF LIGHTNING

마이트

Might

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
스파크 비트	원거리에서 약	0	100	
일렉트리거	원거리에서 강 or →→강	200		강 버튼 홀드 후 떼면 방향 전환
마그넷 앵커	←↙↓↘→약	30	0	상대를 끌어온다
라이트닝 소드	←↙↓↘→강	40	300	
라이트닝 하운드	←→약	40	220	방향 전환 공격(방향키 1회전+약)가능
선더 브레이크	←→→약	45	0	초능력기의 스피드 업
익스 큐전	←→→강	60	340	

일렉트리거

▲피해도 소용없어!

▲소니아의 것

전기 기둥을 상대를 향해 던진다. 점 공격이 아닌 선 공격이므로 방향을 예측해 던져두면 상대의 움직임을 효과적으로 봉쇄할 수 있을지도 모른다. 하지만 이 기술의 진정한 가치는 여기서 끝나지 않는다. 바로 홀드 입력에 있는데, 기술을 상대가 피했을 때 누르고 있던 버튼을 놓으면 상대를 쫓아 뒷다마를 까주게 된다.

마그넷 앵커

절대 LO 그룹의 대형 유통 판매장과는 연관이 없다. 일명 '땡겨'로 통하는 이 기술은 버파 TB버전의 아키라의 그것과 같이 상대를 땡겨 올 수 있다. 라이브 카게야이바 같이 라이브로 써주어도 좋지만, 근접 콤보 뒤에 안정적으로 들어가니 이쪽을 추천한다. 땡긴 후에는 사이코 게이지에 따라 적절한 초능력기를 사용해주자.

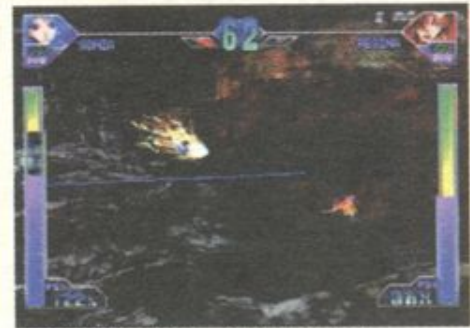
▲이리 와 이 짜슥아!

라이트닝 소드

▲전봇대를 휘두르는 기분

마이트의 대표적인 기술 중 하나로, 처음하는 플레이어의 인상에 가장 잘 박히는 기술이라는 비공식 통계가 있다. 전기로 검을 만들어 전방을 모두 커버하는 공격을 하는데, 이것으로 적의 초능력기를 무마시킬 수도 있으므로 방어의 용도로도 좋다. 벽 근처에서는 근접콤보 후에 확정으로 들어가고, 마그넷 앵커 후에도 사용할 수 있는 등 용도는 다양하다.

라이트닝 하운드

C모사의 가론의 그것과 유사한 기술로, 자신의 몸에 전기를 감고 돌진하게 된다. 발동 뒤 2번까지 방향을 바꿔 다시 돌진할 수 있고, 히트 시 상대방이 날아가는 방향으로 추격할 수 있는 것이 이 기술을 강력하게 해준다. 근접 시 써주어 심리전을 걸어주는 것도 좋다.

▲베가님의 그것과는 차원을 달리한다

선더 브레이크

▲쏜다. 와일드 스피드

붕붕드링크를 마시고 초능력기의 성능이 조금씩 좋아지게 된다. 일렉트리거의 속도가 빨라지고, 라이트닝 소드의 길이가 길어지는 등의 효과가 있다.

익스 큐전

▲이집트로 오세요

▲콤보의 시작

결계 기술의 일종으로 상대를 전기에 가두어 공격한다. 가장 강력하지만 그만큼 발동시간이 길고 방향성이 일정해서 단독 사용은 어렵다. 벽을 이용한 연계기 정도로 사용할 수 있다.

MASTER OF FIRE

번 그리피스

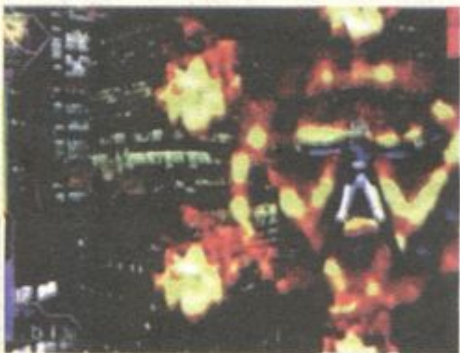
BURN

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
스피트 파이어	원거리에서 약	0	100	
프레임 샷	원거리에서 강 or →→강	30	180	
익스플로더	←→약	40	180	
트라이앵글 히트	←↓→강	45	0/260	폭발(←↓→강)으로 추가 공격
노바 플레어	←→→약	0	0	노바 플레어 샷(강)으로 추가 공격
버닝 트레일	→→약	40	0/210	
버스트 엔드	←↓→약	50	320	
갓 피닉스	←→→강	90	360	

익스플로더

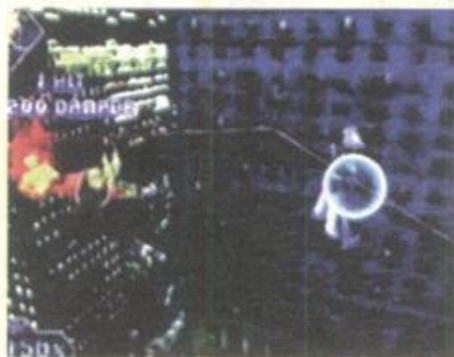
▲난사

6개의 불덩이를 무차별 난사한다. 레지나의 것과 유사한 기술이지만 원조다. 원거리보다는 벽 근처에서 사용하는 것이 효과적이다. 모두 클린 히트 하기는 어려우므로 히트 수에 크게 신경 쓰지 말자.

트라이앵글 히트

▲많이 보던 문양

사이킥 포스의 심벌인 불덩이를 날려 상대를 결계에 가둔다. 이후 추가 커맨드 폭발로 공격할 수도 있지만 그것보다는 여력이 된다면 더 데미지가 높은 초능력기를 사용할 시간이 되므로 그쪽을 권한다.

노바 플레어

한 손에 화염을 들고, 프레임 샷을 게이지 소

▲손에 불을 들고 있다

비 없이 난사할 수 있다. 싸움을 원거리 전으로 이끌어 가는데 큰 도움을 준다.

버닝 트레일

▲판정이 좋다

온몸에 화염을 감싸고 돌진하는 돌진계 기술. 몸으로 돌진하므로 다른 초능력기와 격돌했을 때 경직이 생기므로 자제하자.

버스트 엔드

화염의 손이 나와 근처의 적을 잡아 쥐어준다. 기본적으로 앞으로 공격하는 것 같지만 다른 캐릭터의 몸을 감싸는 류의 기술과 같이 몸 주위에 판정이 존재한다고 보면 된다. 상대가 대시로 피하려고 해도 잡아버린다. 게다가 웡의 차원의 점멸까지 잡을 수 있으니 취약이라 할 수 있다.

갓 피닉스

▲1편의 오프닝에 나오던 기술

봉황 소환으로 공격하는 번의 대표 초능력기. 온몸에 판정이 존재하며 돌진하게된다. 벽을 이용하여 이 기술 뒤에 콤보를 넣을 수 있다는 것도 알아두자.

MASTER OF TONE

패티

Patty (Patricia Myars)

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
홀리위스퍼	원거리에서 강공격or→→강	30	160	
프레류드키	←→강	20	210	
추가: 이터널 하프	←→→약	50	0	
쉬트 톤	←↙↓↘→약	20	0	
추가:공명	←↙↓↘→약	20	0	
소닉랩소디	←↙↓↘→강	40	200	
리버스노이즈	←→강	45	0	
홀리패지	→→약	90	0	
세인트레퀴엠	←→강	80	180	

홀리위스퍼

▲파로디우스다!

능력기 하나를 상대에게 날린다. 누구나 가지고 있는 기본적인 초능력기로 이렇다할 특징은 없지만, 공격계 기술이 적은 패티에게는 상당히 소중한 공격계 기술이다.

프레류드 키

▲3만개쯤 심어두자

보조 계열의 초능력기로 화면상에 음표를 하나 띄워 놓는다. 최대 10개까지 띄울 수 있으며, 이 기술 자체에는 아무런 공격판정이 없지만, 추가 커맨드를 발동을 시켜 공격을 할 수 있다. 일단 이 기술을 사용하게 되면, 굳이 발동을 시키지 않아도 심리적으로 우위에 설 수 있으며, 상대방의 움직임을 봉인할 수 있다. 패티의 기술 중 가장 자주 사용하게 되는 기술로 한 대전에 얼마나 많이 프레류드 키를 띄워 놓느냐에 따라서 승패가 좌우된다고 해도 과언이 아닐 정도로 패티에게 있어서 비중이 큰 기술이다.

쉬트 톤

▲공명한다

패트가 항상 대리고 다니는 음구(패티 옆에 항상 붙어 있는 개같은(?)녀석)를 상대에게 날린다. 아무런 공격 판정도 가지고 있지 않지만, 음구가 지나가는 곳에는 프레류드 키를 설치할 수 있다. 즉 굳이 패티가 움직이지 않더라도 음구만을 보내 화면 이곳 저곳에 프레류드 키를 설치할 수 있다는 얘기다. 또한 추가 커맨드를 이용하게 되면 화면상에 설치되어 있는 프레류드 키를 발동시킬 수 있다. 하지만 이 기술을 사용하게 되면, 패티는 무방비 상태가 되므로 상대와의 거리를 최대한 떨어뜨린 후 사용하도록 하자.

소닉랩소디

홀리 위스퍼와 함께 패티의 유일한 공격계 기술. 그런고로 길게 설명하지 않아도 이 기술의 비중은 잘 알 것이다. 그리고 홀리 위스퍼보다 10%의 게이지를 더 소비하는 만큼 파워면에서도 앞선다. 하지만 소닉 랩소디의 가장 큰 특징은 결계에 닿게 되면 튕겨나와 상대가 피했다고 생각한 순간에 후두부를 칠 수 있다(다른 말로는 뒷다마를 ×다라고도 한다). 하지만 그 튕겨나는 각도를 좀처럼 감을 잡을 수 없어, 의도적으로 노리고 사용하는 것은 힘들지만, 자신도 예측하지 못하는 사이에 절규를 하고 있는 친구를 볼 수 있는 기술이 된다.

리버스 노이즈

공격과 방어를 동시에 할 수 있는 기술로, 이 기술을 사용하게 되면, 자신의 주의에 원형의 바리어를 펼진다. 발동 시간도 짧고, 지속 시간도 짧지만 상대방의 공격을 그대로 되돌려 줄 수 있다는 점이 가장 큰 장점이다. 심리전과 연동하여, 상대방에게 최대한 접근해 있는 상태에서 상대가 초능력기를 쓸 것을 예상하고, 이 기술을 발동시키며, 순간적으로 엄청난 정신적 데미지를 상대에게 줄 수 있다.

홀리페지

▲감금

상대방의 주의에 소리를 이용한 소용돌이를 만들어 상대를 공격한다. 지속시간이 길고 상대는 그 소용돌이 안에서 빠져 나올 수 없기 때문에, 자주 이용하게 될 기술이다. 게이지 소비량이 90인 것이 거슬리기는 하지만 그 마의 기술에 한번 빠지게 되면, 헤어날 수 없게된다. 상대의 체력 게이지가 적다면 마무리 기술로, 상대의 체력 게이지에 여유가 있다면, 기술의 발동과 함께 날아가 콤비네이션기를 먹여주자. 그 외 여러 가지를 생각하게 하는 기술.

세인트 레퀴엠

▲범용 결전 기술

패티의 몸을 중심으로 음파 공격을 한다. 범위가 넓을 뿐만 아니라 프레류드 키까지 발동시킬 수 있으므로 자주 쓰이게 된다.

MASTER OF MAGICUSER

겐신/겐마

Genshin Kanjoh/Genma Rikudoh

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
비연부	원거리에서 약	0	100	
귀화혼	강or→→+강	30	180	
연염부	←→+약	30	190	성법각(→→+약)으로 추가 공격
금강륜	←→+강	40	260	
굉뇌주	←↙↓↘→+약	40	220	
주박살	←→→+강	60	추가 공격실패시 50, 추가 공격 성공시350	1식(↑↙←×→↘↑, 약+강, G+약, G+약+강) or 2식(↑↙←×→↘↑, G+약, 약+강, G+약+강)으로 추가 공격
부성술	←↙↓↘→+강	70	100	공격을 받고 날아갈 때 사용
봉명갈	근접시 G+약	0	180	

귀화혼

▲느릿느릿

느린 것이 오히려 장점이라고도 할 수 있는 기본기. 부적에서 소환된 식신이 다른 캐릭터의 헤비샷과 달리 느릿느릿 넓은 범위로 접근해 간다. 상대의 위치에 따라서는 움직임을 한쪽으로 봉할 수 있으므로 견제기로도 적합하다.

연염부

부적으로 결계를 만들어 상대의 움직임을 봉하는 기술. 이것에 상대방이 접촉하면 데미지를 줄 수 있다. 움직임을 봉해 구석으로 몰거나, 연염부를 없애기 위해 바리어를 치는 상대에게 바리어 브레이크를 사용하여 추가타를 먹이는 방법으로 사용할 수 있다. 추가 커맨드 공격인 성법각은 마지막으로 펼친 결계에서 식신의 발이 튀어나와 상대를 공격하는 기술이다. 범위는 짧지만, 결계에 접근하는 상대에게 사용하면 움찔하게 할 수 있다.

금강륜

2D 게임에서 볼 수 있던 쾌감형 기술. 겐신의 주위에 범주를 쳐서 이것에 접촉한 상대를 다단히트로 공격한다. 상대가 퀵대시 후 슬라이드 대시로 무언가 해보려 할 때, 바리어 대신 사용할 수 있고, 콤보 도중 벽에 밀착했을 때 사용할 수

▲히트 수 쾌감도. 즉, 히트수 = K쾌감도 (K는 비례상수로, 플레이어의 여건에 따라 120%) 라는 공식이 성립함을 알 수 있다

도 있다. 히트수를 늘려주므로 콤보수에 대한 집착이 있는 사람은 벽 연속기로 연구해보자. 겐신이 도발적인 인파이팅을 펼치는데 도움을 조금이나마 주는 기술이다. 히트수와 쾌감도는 비례한다는 것을 기억하자. 판정이 주위 360도에 모두 존재하므로, 굉뇌주 후 떨어지는 상대에게 사용하면 쉽게 히트한다.

굉뇌주

▲아래로 내려친다

염주를 던져 상대를 가두어 벼락으로 공격하는 기술. 공격에 당한 상대는 중력에 의해 밑으로 떨어지게 되므로, 만일 겐신이 아래쪽에서 이 기술을 사용했을 경우, 추가타를 먹일 수 있다. 사용하는 위치가 중요한 기술.

주박살

▲초록 폭과

▲붉은폭

겐신하면 떠오르는 복잡한 커맨드의 기술. 금강저를 던져 상대를 구속하여 臨(임)兵(병)鬪(투)者(자)皆(계)陣(진)裂(렬)在(재)前(전)暴(폭)의 주술로 공격을 가한다. 커맨드의 입력 타이밍은 글자가 하나 뜰 때마다 다음 커맨드를 철!철!철! 입력해 주면 의외로 쉬워서 30초만에 익힐 수 있다. 1식과 2식의 차이는 공격의 차이가 아니고, 단지 커맨드의 차이일 뿐이다. 겐신이 이 기술을 펼칠 때 상대가 같은 커맨드를 입력하면 기술을 도중에 막을 수 있으므로, 2가지 분기를 마련해 둔 것이다. 그러나 그 뿐. 이것은 엄연히 가정용이고, 가정용 게임기에는 스타트 버튼으로 포즈를 걸 수 있다. 더 이상은 겐신과 주박살이 초라해지니 설명하지 않겠다. 하지만 의자가 오고가는 광경을 목격하고 싶다면, 상대가 주박살을 쓸 때 마지막에 스타트 버튼을 눌러보자. 이것이 실전이다!!!

부성술

여타 초능력물에서 많이 보던 기술. 상대방의 공격을 받고 날아가며 근성으로 반격을 가하는 것이 바로 이 기술이다. 날아가는 도중에 커맨드를 입력하면, 부적을 연속으로 던진다. 추가타를 먹이기 위해 접근하는 상대를 회피, 바리어 대용으로 사용하면 데미지를 줄 수 있어서 좋다. 열혈 할아범인 것이다.

MASTER OF GRAVITY

브래드

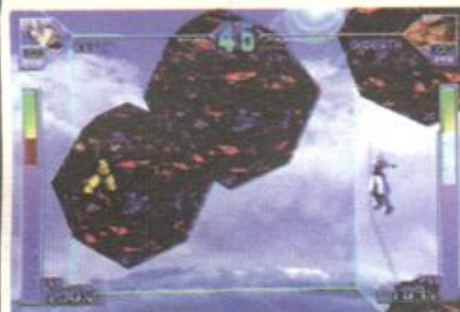
BRAD

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
그라비티 브랏드	원거리에서 강 or →→강	30	180	정지(강버튼 홀드 후 놓음)
메테오 해머	←→약	30	240	
아스테로이드 벨트	←↓→강	70	120×	사테라이트 폴(←↓→강), 전탄발사(←↓→약+강)로 추가 공격
메가 프렛샤	→→약	40	280	
그라비티∞	←→강	90	120×	갓 피닉스 ←→강 90

그라비티 브랏드

▲상수동에는 사과나무를 심어보자

가데스의 것과 동일한 기술로 사용 용도도 같다. 시간이 되는 한 화면에 계속 심어둘 수 있으며, 발사한 공격에 상대가 히트하면 심어둔 공격에 의해 연속적으로 데미지를 받게 된다. 데미지 보정에 의해 연속 데미지는 크지 않지만 시각적 효과도 크고, 공격을 심어둠으로써 상대의 움직임에 제한을 둘 수 있으니 원거리전이 계속 될 때 심어두고 접근하자.

메테오 해머

▲근거리에서는 맞지 않는다

양쪽에서 운석을 한 개씩 소환하여 전방 조금 앞쪽에 찍어버린다. 횡으로 이동하는 상대를 견제하기에 가장 좋은 기술. 하지만 직선으로 들어오는 상대를 막기에는 힘겹다. 그리고 공격 판정이 생기는 거리가 운석이 서로 충돌하는 부근에만 있기 때문에 상대와 지나치게 멀거나 가까울 때는 히트하지 않으므로 주의. 상대가 다운 뒤에 일어날 때 거리를 맞추어 심어두면 의외로 효과가 있다.

아스테로이드 벨트

▲돌 2개, 신문지 1장, H빔 2개

잡다한 물건을 브라드의 중력장에 묶어 몸 주변에 회전시키는 기술. 가데스의 것과 동일하지만 브라드의 이동 속도가 가데스보다 빠른 관계로 멀리서 사테라이트 폴로 발사하기보다는, 접근하여 콤보의 추가 공격으로 하는 것이 더 유용하다고 할 수 있다.

메가 프렛샤

▲어묵의 끝을 잡고

어류형 물체와 함께 적에게 접근하여, 이것이 히트하면 브라드의 임의 조정에 의해 상대는 결계 안을 순회공연한 뒤 벽에 충돌하여 데미지를 입게 된다. 상대가 순회공연을 하는 동안 플레이어가 접근하여 추가타를 먹이면 좋겠지만, 브라드는 공연중인 상대를 매니지먼트 해야하므로 움직일 수 없는 것이 아쉽다. 자이언트 스윙 이상으로 상대에게 정신적 충격을 줄 수 있는 기술.

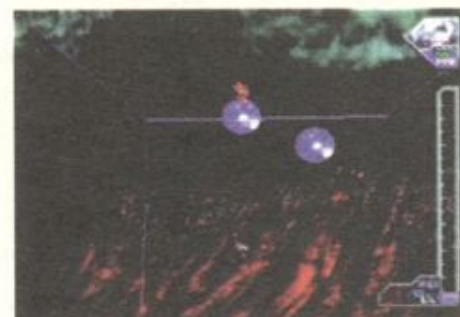
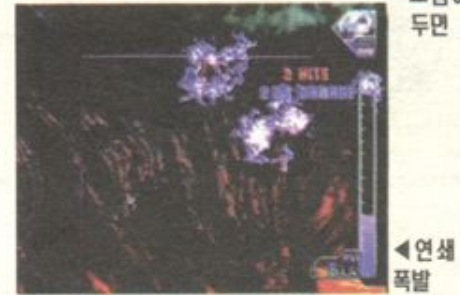
그라비티∞

▲세가 날아든다

전방에 블랙홀을 만들어서 상대를 빨아들이고, 여러 가지 물건들이 같이 빨려 들어오며 추가 데미지도 줄 수 있다. 기술이 나간 뒤 수초간은 브라드도 경직에 빠지므로 주의. 가데스의 것과 마찬가지로 상대가 가드 바리어를 쓸 때를 노려 바리어 브레이크로 공격하자.

▲판정은 끝쪽에만 있다

▲심어두면

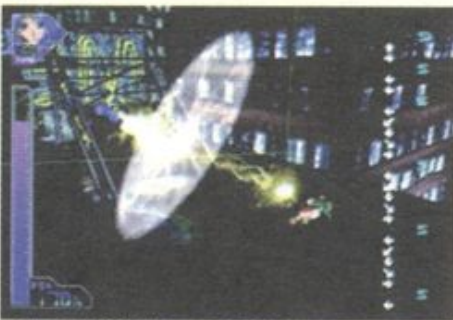
◀연쇄폭발

▲잡기공격은 비록 5이트이지만 데미지는 같다

MASTER OF ELECTRICITY

소니아

SONIA

기술명	조작법	소비 사이코 게이지(%)	데미지	비고
일렉트리거	원거리에서 강 or →→강	30	180	
마그넷 앵커	←↓→약	30	0	
기간틱 드릴	→→약	40	240	
테라디스 차지	←→강	50	200	
익스큐전	←→→강	60	280	

일렉트리거

▲이쪽이 발사시에는 프렛샤가 있다

전방으로 전기기둥을 쏜다. 마이트의 것과 같이 발생과 이동속도는 빠르지만, 홀드를 이용한 궤도 변환이 되지 않으므로 마이트와 같이 주력 견제기로 활용하기에는 무리가 있다. 하지만 히트나 가드시에 상대를 멀리 날릴 수 있으므로 벽으로 몰아내는데 효과적이다.

마그넷 앵커

▲당겨주세요

상대를 전기로 묶어서 소니아의 앞으로 끌어온다. 직선적인 공격이지만, 콤보 뒤나 상대가 경직에 빠졌을 때 이어주면 콤보의 수를 늘리는데 획기적인 공헌을 한다. 상대를 끌어오는 동안 선입력을 해두면 소니아의 어떤 초능력기도 추가로 넣을 수 있다.

기간틱 드릴

소니아의 몸에 전기를 감을 뒤, 상대를 향해 돌진하는 기술. 마치 마이트의 그것과 유사하지만, 도중에 방향 전환이 안되고, 이동 거리가 결계 전체를 커버할 정도로 크다는 것

▲베가님의 그것과는 격의 차이가 느껴진다

이 다른 점이다. 이 기술에 맞은 상대는 튕겨나가 벽에 충돌하게 된다.

테라디스 차지

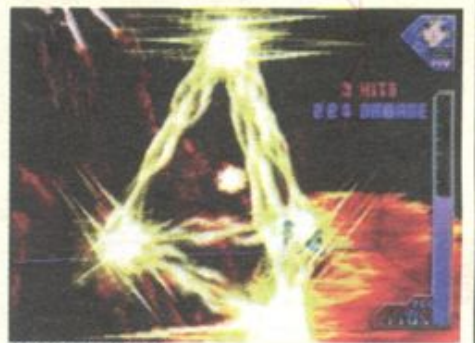
▲급속 충전시에는 베터리의 메모리 이펙트가 우려된다

소니아가 제자리에서 전방위를 향해 전기를 내뿜는 기술. 근거리 기술치고는 사정거리가 의외로 넓다. 근접전에서 써주면 좋고, 벽 근처에서 사용하면 다단히트 공격을 할 수 있다.

익스큐전

▲피라미드의 신비한 효과를 체험하세요

상대를 전기의 결계 속에 가두어 공격한다. 데미지를 받은 상대는 뒤쪽으로 밀려나게 되고 거리가 가깝다면 근거리 콤보로 추가 공격을 거리가 멀다면 익스큐전까지 다시 넣을 수 있다. 커맨드 입력 시간을 제외하면 발동은 빠른 편이므로 사용할 기회가 많다.

▲이 타이밍에 선입력

▲짤없이 들어간다

▲근접콤보 후에 초능력기를 넣어도 데미지는 그다지 늘지 않는다

경직 원인별 데미지 보정 정도

사이킥 포스에는 여러 가지 경직이 존재한다. 다음은 경직의 원인에 따른 추가 공격의 공격력 보정 정도이다. 예를 들면 근접 콤보 후에 날아가는 상대에게 데미지 100짜리 노멀 샷을 적중시키면 상대가 받는 데미지는 70으로 보정되게 된다. 벽에 의한 경직은 상대가 공격을 받거나 초능력기, 바리어 등에 밀려 벽에 튕겨진 후의 경직을 말하며, 초능력기에 의한 경직은 마이트의 마그넷 앵커나 카를로의 버블 마인 같은 초능력기 이후의 경직을 말한다. 모든 경직은 공히 래버를 마구돌리고 바리어를 치는 등의 행위를 함으로써 그 시간을 줄일 수 있다.

경직 원인	보정
통상 경직	70%
초능력기에 의한 경직	80%
벽에 의한 경직	49%
던지기에 의한 경직	34%

PSY-EXPAND MODE 속성 1시간 완성 코스

당신도 할 수 있다! 사이킥 포스를 즐기던 당신! 여태껏 자신만의 사이키커를 얼마나 꿈꿔왔던가. 여기 사이-익스팬드 모드를 이용하면 쉽고 빠르게 자신만의 사이킥커를 메모리카드에 영구 보존할 수 있다. 다른 캐릭터의 기술을 익히며, 기술의 진보와 함께 가드의 견고함이나 공격의 예리함을 키울 수 있다. 자 타오르지 않는가(하지만 지나친 로딩 덕에 게임 시간보다는 차마시는 시간이 월등히 긴 것이 문제). 필자는 마이트를 선택하여 무려 1번을 플레이 해보았다. 플레이어의 캐릭터에 따라 적의 출현과 초능력기를 얻을 수 있는 패턴이 바뀌니, 각자 자신의 캐릭터를 만들어 대전에서 사용하도록 하자.

▶게임의 난이도는 낮은 편

경험치를 쌓아 인생을 배운다

경험치의 종류

■**기본**
배틀 레벨에 따라 기본적으로 주어지는 점수. 레벨이 올라갈수록 많은 점수를 준다.

■**시간**
적을 빨리 쓰러뜨려 잔여 시간이 많을수록 높은 점수를 얻을 수 있다.

■**체력**
적에게 공격을 적게 받아 체력을 많이 남기고 쓰러뜨릴수록 높은 점수를 얻을 수 있다.

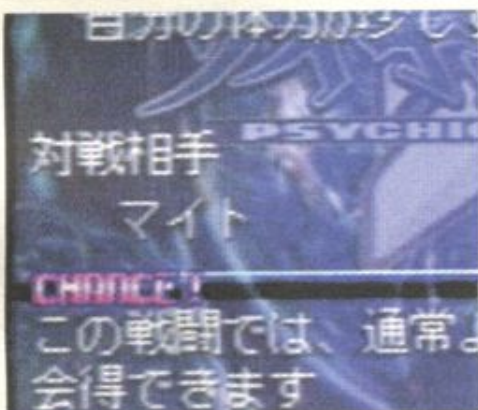
■**보너스**
상대에게 강렬한 초능력기를 많이 사용할수록 높은 점수를 얻을 수 있다.

▲객원기자는 보너스가 없다

경험치로 할 수 있는 것들

경험치를 얻어 레벨을 올리면 S.U.P포인트를 적립해준다. 적립한 포인트로 소갈비를 얻어올 수 있을리 없고, 노멀 샷의 파워, 방어력, 퀵 대시 능력, 각 초능력기의 성능을 올릴 수 있다.

▶개조정인 슈비빔맨

여기서 찬스!!

▲이마크를 확인하세요

이 마크가 나타난 상황에서 전투에서 이기면 평소보다 높은 확률로 초능력기를 얻을 수 있다. 원하는 초능력기가 있는 상대를 골라 싸우는 것이 컬렉션에 도움이 된다. 하지만 단지 높은 확률일 뿐이라 확실하지는 않다. 복권을 긁어 500원이 나올 정도의 확률은 되는 듯.

초능력기를 얻으면, SKILL란으로 가서 기술을 지정할 수 있다. (→→G+약)의 커맨드에 한가지, (←↓→G+약)의 커맨드에 한가지로 모두 2가지의 다른 기술을 자신의 사이킥커에 가가 가능하다.

▲특성별로 정리되어있다

적의 등장과 클리어 조건

마이트로 추가 캐릭터를 얻지 않고 플레이했을 때의 적의 등장과 조건들이다. 비어있는 번호들은 다른 캐릭터로 플레이하거나 추가 캐릭터를 얻으면 나오게 된다.

▲레벨에 따라 다른 적이 등장

BATTLE NO.1
파티
상대를 쓰러뜨린다

BATTLE NO.2
세츠나
통상기로 상대를 쓰러뜨려라

BATTLE NO.3
게이츠
초능력기로 상대를 쓰러뜨려라

BATTLE NO.4
웬디
제한된 체력으로 상대를 쓰러뜨려라
에어 슬래셔 E를 얻는다

BATTLE NO.5
현진
플레이어의 체력이 조금씩 감소된다

BATTLE NO.6
에밀리오
2번 싸워서 이겨라
시커레이 E를 얻는다

BATTLE NO.7
가데스
제한 시간 안에 적을 쓰러뜨려라

BATTLE NO.8
레지나
바리어 가드를 사용할 수 없다

BATTLE NO.9
카를로
상대를 쓰러뜨려라

BATTLE NO.11
브라드
플레이어의 체력이 조금씩 감소

BATTLE NO.14
에밀리오
바리어 가드 사용 불능!
시커레이 C를 얻는다

BATTLE NO.15
레지나
사이코 차지 사용 불능
하이퍼 네이팜E를 얻는다

BATTLE NO.16
플레이어의 체력이 조금씩 줄어든다
마이트

BATTLE NO.17
한정된 체력으로 적을 쓰러뜨려라
파티

BATTLE NO.18
적을 쓰러뜨려라
카를로
하이드로 트랩E를 얻는다

BATTLE NO.19
제한 시간 안에 적을 쓰러뜨려라
웬디

BATTLE NO.20
적을 3번 쓰러뜨려라
가데스

BATTLE NO.21
세츠나
적은 체력으로 초능력 기만 사용하여 적을 쓰러뜨려라

BATTLE NO.23
상대 체력이 회복됨
브라드

BATTLE NO.27
적을 3번 쓰러뜨려라
웬디
에어슬래셔D

BATTLE NO.28
파티
제한시간 안에 적을 쓰러뜨려라

BATTLE NO.29
에밀리오
적을 쓰러뜨려라
엔젤 하이로우D

BATTLE NO.30
바리어를 사용할 수 없다
게이츠

BATTLE NO.31
적을 쓰러뜨려라
레지나
하이퍼 네이팜D를 얻는다

BATTLE NO.32
적의 체력이 회복된다
마이트

BATTLE NO.33
서든 데스
세츠나
데거즈 섀도우E를 얻는다

BATTLE NO.34
초능력기만 이용하여 적을 2번 쓰러뜨려라
겐신

BATTLE NO.35
제한시간 안에 바리어 가드를 사용하지 않고 적을 쓰러뜨려라
카를로

BATTLE NO.40
제한시간 안에 바리어 가드를 사용하지 않고 적을 쓰러뜨려라
세츠나

BATTLE NO.41
시간에 따라 감소되는 적은 체력으로 적을 쓰러뜨려라
카를로
하이드로 트랩C

BATTLE NO.42
시간에 따라 감속되는 체력으로 바리어를 사용하지 않고 적을 쓰러뜨려라
겐신

BATTLE NO.43
초능력기만 사용하여 적을 2회 쓰러뜨려라
레지나

BATTLE NO.44
제한된 체력으로 적을 쓰러뜨려라
게이츠

BATTLE NO.45
통상공격만으로 적을 쓰러뜨려라
마이트

BATTLE NO.46
초능력기만으로 적을 쓰러뜨려라
가데스

BATTLE NO.49
적을 3번 쓰러뜨려라
브라드

●장르:액션 ●제작사:SCEI ●발매일:10월 14일 ●발매가:5,800엔

본연의 임무로 돌아왔다!

로빗 · 몬 · 듀

Robbit mon Dieu

ロビット・モン・ジャ

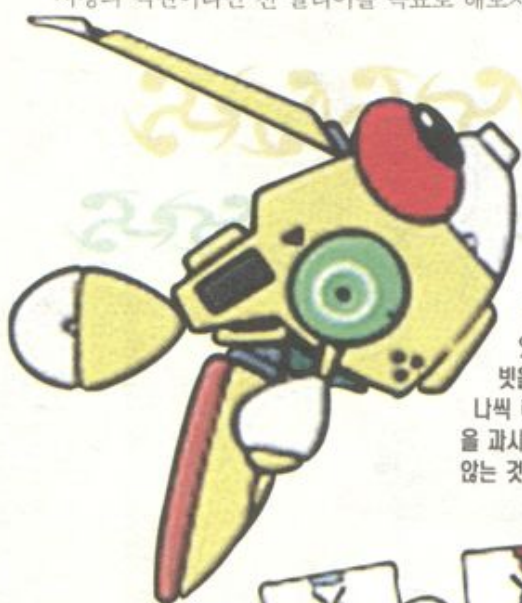
항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

PS의 초창기에 1탄과 2탄의 발매로 유저들을 즐겁게 해주었던「점핑 플래쉬」시리즈. 드디어 오랜 침묵을 깨고 그 후속편 격인 작품이「로빗 · 몬 · 듀」라는 새로운 이름을 달고 우리들 앞에 나타났다. 2탄의 세계에서 어언 3세기라는 세월이 흐른 이 작품에서는 본연의 임무로 돌아온 로빗의 활약을 생생히 그려내고 있다. 이제 로빗과 함께 멀고도 험난한 임무의 세계로 들어가 보자.

공략 …→ 나치스

이 게임의 간략한 소개

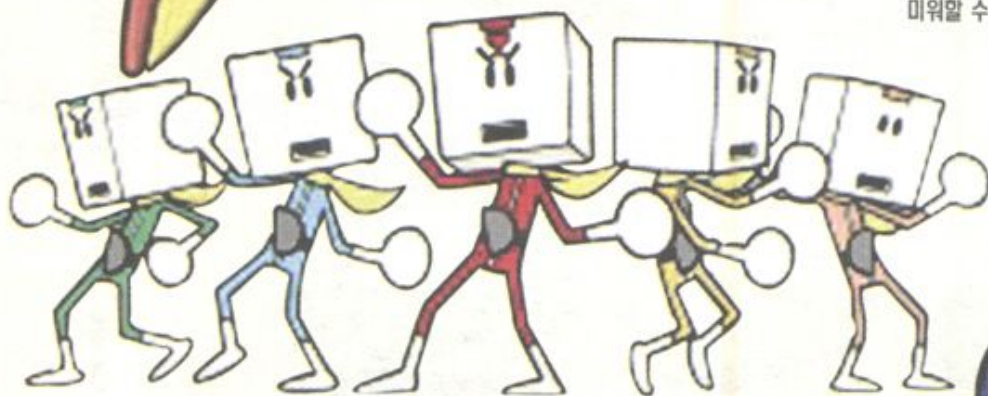
플레이어가 조종하게 되는 로빗(ロビット)은 우주시청(宇宙市役所)에 소속되어 있는 연수생 로봇이다. 1, 2탄에서는 초대 로빗이 악의 세력과 싸워가는 모습을 그렸지만, 여기서는 '하나우마' 별(ハナウマ星) 시민들의 의뢰를 해결해 나가는 로빗의 모습을 그리고 있다. 시민들의 의뢰 내용은 해충구제에서 이혼중재까지 폭 넓은 다양성을 자랑하고 있으며, 의뢰인 또한 남녀노소 선악강약 구분이 없다. 본 게임에서는 총 48개의 의뢰가 로빗을 기다리고 있으며, 그 중 30개를 해결하면 로빗의 연수생활은 끝나게 된다. 허나 남은 18개의 의뢰를 못 본 척 할 수는 없는 일. 진정한 우주시청의 직원이라면 전 클리어를 목표로 해보자.

캐릭터 소개

로빗(ロビット)

이 게임을 풀어 나가는 주인공. 그 실체는 우주시청에 소속되어 있는 로봇이다. 플레이어는 이 로빗을 조종하여 시민들의 의뢰를 하나씩 해결해야만 한다. 엄청난 점프력을 과시하며, 잔소리꾼을 별로 좋아하지 않는 것 같다.

드릴(ドリル)

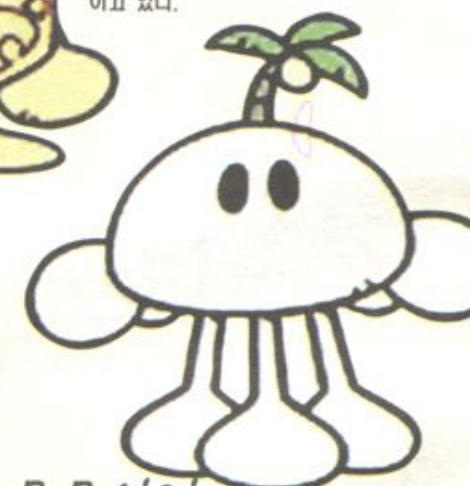
하나우마 대통령의 딸이며 활기가 넘치는 성격의 소유자이다. 언제나 가만히 있지를 못하고 뛰쳐나가서 기어코 사건을 일으키는 못 말리는 드릴양. 그녀 주위에 도사리고 있는 여러 스위치는 문제의 주요근원이 된다. 그러나, 악의가 없는 순수한 마음에서 나온 행동이라는 점 때문에 미워할 수가 없는 캐릭터이다.

총 인원 3명으로 이루어진 악의 비밀 결사단. 그들은 위대한 악인이었던 고(故) 알로하 남작을 존경하고 있는 것으로 보인다. 밤낮으로 나쁜 일을 꾸미고 있기에 사람들은 그들을 두려워하고 있다.

특무특수대 도트(特務特捜隊ドット)

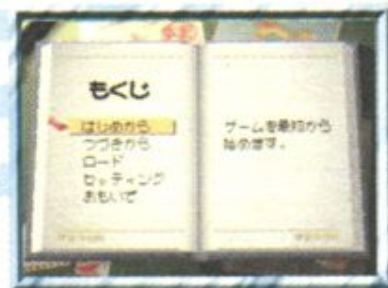
대통령직속 비밀전대로서 전부 5명으로 구성되어있다. 그들은 비밀전대이지만 이미 모든 사람들이 알고 있고, 심지어 그들이 나오는 과자도 팔리고 있다. 이타치단과 대립되는 대표적인 선의 세력.

시청의 취직시험에 톱으로 합격한 주목받는 신인. 게임 상에선 주인공 로빗과의 숙명적인 라이벌 대결을 펼친다. 자만에 빠져있다고는 하지만 사실은 엄청난 노력가이며 연수태도도 굉장히 성실하다.

죠니(ジョニー)

당근 농사에 전념하고 있는 농업 청년. 당근을 끔찍이도 아끼고 있기에 당근을 위협하는 두더지를 싫어한다. 하지만 그의 마음은 점차 혼란스러워지는데….

3세기 전에 알로하 남작을 도와 악의 앞잡이 역할을 했던 성인들. 시민들에게는 흉폭하고 사악한 종족으로 알려져 있다. 현재는 하나우마 별 어딘가에서 잠복하며 살고 있다.

게임 시작 전의 메뉴

처음부터(はじめから)	처음부터 게임을 시작.
이어서하기(つづきから)	파일을 로드 한 뒤에 선택할 수 있다.
로드(ロード)	게임을 이어서하기 위한 세이브파일을 불러낸다.
셋팅(セッティング)	사운드의 설정과 조작키의 임의 변경을 행할 수 있다.
추억(おもいで)	해결했던 의뢰들의 성적확인과 신문의 스크랩, 캐릭터별 엔딩 등을 볼 수 있다.

기본적인 조작

방향키	로빗의 이동	□버튼	기본무기 사용
×버튼	점프(3단 점프 가능)	△버튼	점프 시 급낙하
○버튼	특수무기 사용	R1버튼	시점이동 및 조준
		START버튼	일시정지 및 메뉴

◀키는 셋팅 화면에서 임의로 정할 수 있다

로빗의 장비

기본무기

로빗은 기본적으로 '펀칭로켓암'이란 무기를 장비하고 있다. 좌우 연사가능하며 R1으로 조준할 때 더욱 정확한 공격을 할 수 있다.

▲기본적인 무기

AI

화면 상부 가운데에 걸려있는 인형같은 물건이 바로 로빗의 AI이다. 이 AI는 게임 진행 중에 서포트격 역할을 담당한다. 게임 초반부터는 한 가지 밖에 없지만 열심히 진행하다보면 나머지 두개도 얻을 수 있다. 입수조건은 카드의 수와 관련이 깊은데, 특히 마지막 AI는 카드 100장을 다 모으면 얻을 수 있다(꼭 얻어야 할 가치가 있다).

▶무무성인도 있다

점프방식

점프방식에는 전작과 같은 방법인 수동(手動)방식과 이번에 새로이 추가된 자동(自動)방식이 있다. 자동의 경우에는 점프 버튼을 계속 누르고만 있으면 타이밍도 필요없이 3단 점프까지 가능하다. 점프가 어렵다고 생각되는 사람이라면 편리한 자동방식을 선택하자.

특수무기

삼척옥(三尺玉): 처음부터 가지고 있는 특수무기. 던지면 전방에 광범위한 폭발을 일으키며 주변의 적들에게 데미지를 입힌다.

◀가장 무난한 특수무기

대포(てっぽう): 일점 집중형 초강력 레이저 화약(…). 일단 쓰면 화려한 빛줄기가 적을 지져놓는다. 파워는 강력하지만 사용할 때 자신도 밀려날 수 있다.

▲불법 개조 화약

로켓(ロケット): 이것은 유도미사일 형식의 화약. 총 6발의 화약 로켓이 아름다운 곡선을 그리며 적을 찾아 없앤다. 유도 성능이 상당히 좋은 무기.

▲테란의 발키리를 연상시키는 무기

로빗의 HP

로빗의 HP는 화면 윗부분의 쌍을 이루고 있는 게이지로 표시된다. HP가 감소할수록 색깔이 파란색에서 붉은색으로 변해가며 위험에 처했을 때는 경보음이 울리게 된다. 미션 안에서는 '자판기' 군에게 구입할 수 있는 당근으로 HP를 채울 수도 있고, HP게이지가 없어지면 당연히 임무실패로 이어진다.

▶전작과 크게 다른 것은 없다

로빗의 행동

●3단 점프

전작과 같이 로빗은 기본적으로 3단 점프가 가능하다. 점프를 한 직후 화면 옆의 게이지나 소리에 맞추어서 타이밍 좋게 점프버튼을 다시 누르면 연속 점프가 가능하다. 3단 점프는 로빗의 이동 범위를 크게 넓히는 것이므로 꼭 익숙해져야 한다. 더구나 게임 중에서는 여러 곳에서 3단 점프가 아니면 갈 수 없게 되어있는 곳이 많으므로 이 게임의 필수적인 요소이다.

▲화면 옆의 노란색 게이지가 점프 게이지

●점프 공격

로빗의 무기로 공격을 하는 것은 당연한 얘기이므로 여기선 점프 공격에 대해 설명한다. 점프해서 적을 밟으면 적에게 데미지를 입힐 수 있는데 그 중요성은 무기에 의한 공격 이상이다. 적을 밟은 후에는 다시 연속 점프가 가능해지므로 공격은 물론, 이동 범위를 배로 넓힐 수 있기 때문이다. 또, 연속 밟기로 적을 물리치면 나중에 특별수당까지 받을 수 있으므로 엄청(은 아니지만…) 중요하다. 밟기의 데미지는 점프 높이에 비례하며 왠지 밟기에 꺼림칙한 것(가시류의 적과 같은)은 되도록 밟지 말도록.

▶밟는 느낌이 좋다

●급낙하

급낙하는 이번에 새로이 생긴 행동으로서, 로빗이 공중에서 떨어질 때의 속도를 증가시키는 것이다. 이것은 특히 시간 제한이 있는 미션에서 시간 단축이 필요할 때 요긴하게 쓰인다. 그밖에 점프 공격의 데미지를 증가시켜주기도 하고 낙하 타이밍의 조절에도 쓰인다. 급낙하 시에는 부스트의 게이지가 필요한데 화면 좌측의 휴대폰 배터리 표시 비슷한 것이 그 게이지다. 한 번 쓰고 나면 충전하는데 시간이 필요하다.

▲지금은 급낙하 중

알아야 할 시스템들

●엑설런트 클리어

각 미션의 클리어 시 보통 CLEAR라 찍히고 주임에게 ○마크를 받는다. 하지만 미션마다 딸려있는 조건을 만족시켜서 클리어하면 EXCELLENT란 글자가 찍히게 되고 ◎마크를 받게 된다(주임의 귀여움을 받게 된다). 이것이 그 미션의 진정한 클리어를 의미하는 것이고 진 엔딩과도 관련이 있다.

▲참 잘했어요◎

●KIWI라는 것

간단히 말해서 KIWI는 하나우마 별의 화폐단위이다. 로빗의 수당은 이 KIWI로 받게 되므로 엄청(…) 중요한 것이기도 하다. 이 수입으로 여러가지 물품을 구입할 수 있는데, 미션안에서 돌아다니고 있는 자판기군에게서 구입이 가능하다. 자판기군은 특수무기나 체력의 보충에 요긴하게 쓰이는 인물이다.

▶STAY COOL!

●연속 밟기의 비밀

앞에서 연속 밟기의 중요성중 특별수당과의 관련을 언급했었다. 연속 밟기에는 등급이 정해지는데, 연속 3번에 NICE, 6번에 GREAT, 9번에 WONDERFUL이 매겨진다. 대량 연속 밟기는 생각 외로 어렵지만 특별수당이 탐이 난다면 꼭 연습해보시길 (해가 되는 건 없다).

●카드 수집

이 게임의 하이라이트, 카드 수집! 이 카드의 정식 명칭은 도트카드(ドットカード)로서, 도트스낵(ドットスナック)을 구입하면 그 속에 3개씩 들어있다. 과자도 100KIWI이므로 부담없이 구입할 수 있다. 도트스낵을 파는 과자가게는 전부 3곳이 있다. 그러나 가게에서 얻을 수 있는 카드의 수에는 한계가 있고, 그 밖의 카드는 미션 안의 보물상자에서 얻을 수 있다. 한번 카드를 얻은 보물상자는 다시 조사하면 내용물이 돈으로 바뀌므로 잘 확인해서 얻자. 카드는 총 100종류이고 도트카드의 메뉴에서 각 카드를 재생(□버튼)시켜 관람할 수도 있다.

▲과자를 사서 카드를 모으자

▲알로하 남작의 알로하!

▶카비탄 헤드

▲헉, 사랑의 밧줄!?

◀불타는 상혼의 자판기군

의뢰 해결의 시작

맵에서 HELP!라고 찍힌 장소를 클릭하면 의뢰서를 받아볼 수 있고(주임의 잔소리도 같이) 의뢰 수납의 여부를 결정하게 된다. 의뢰를 수납하면 그 의뢰를 해결하기 위해 미션으로 들어가게 되고 진정한 게임이 시작된다. 클리어 후에는 그 후일담을 전하는 신문을 받아 볼 수 있고 한번 읽은 신문은 모아서 나중에 다시 읽을 수 있다. 여기서는 각 장소를 기준으로 해서 총 48가지의 다양한 사건들을 살펴보았다.

▶하나우마 별의 지도

조그만 초원(小さな草原)

NO1 나를 집으로 데려다주세요(ボクをおうちに連れてって)

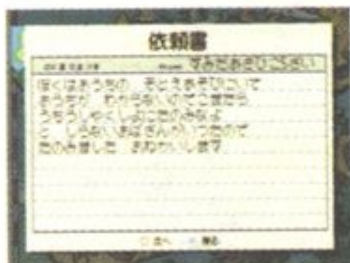
● 의뢰서

from 스미다 아키히코 5살(すみだあきひこ5さい)

집 근처에 놀러왔는데"집이 어딘지 모른다면 우주시청에 연락해."하고 모르는 아줌마가 말해주셔서 그러거덩요. 부탁합니다.

▲목소리가 귀엽다

● 미션 설명

자, 드디어 기념할만한 첫 의뢰이다. 길 잃은 꼬마, 아키히코를 빨간 지붕의 집까지 데리고 가주는 것이 그 목적이다. 프롤로그를 보았다면 알겠지만 로빗의 위에는 꼬마가 타고 있다. 이 점에 신경을 쓰지 않는다면 엑설런트는 받을 수 없다. 가급적 무기공격은 삼가고 점프공격을 사용하자. 보물상자는 2개 있으며 점프 발판의 사용에만 주의한다면 쉽게 얻을 수 있다.

▲기념할만한 첫 의뢰인!

▲여기가 의뢰인님의 댁

▲이것이 점프 발판(DDR…)

NO2 개구리와 나(カエルとボク)

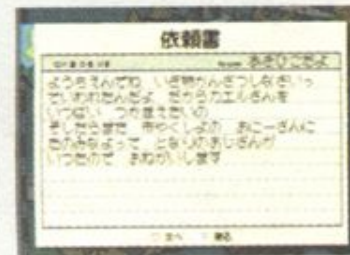
● 의뢰서

from 아키히코

유치원에서요 생물을 관찰하라고 했어요. 그래서 개구리를 많이 잡고싶어요. "그렇다면 또 시청의 형에게 맡기거라"라고 이웃의 아저씨가 말해주셨기 때문에 부탁할께요.

▲개구리는 대표적인 관찰 생물(불쌍타)

● 미션 설명

이번에는 개구리 잡기다. 비오는 가운데서 신나게 개구리를 잡으러 돌아다니자. 개구리는 색깔에 관계없이 별 저항도 하지 않으므로 쉽게 얻을 수 있다. 만에 하나 이런 일에서 데미지를 입게되면 ◎획득은 요단강 건너간다. 여기서는 연속 밟기를 노리는 것도 좋다.

▲갇혀있는 모습이 버블보블…

▲색깔과 덩치만 다를 뿐

NO3 빨래를 잡아주세요(洗濯物をつかまえて)

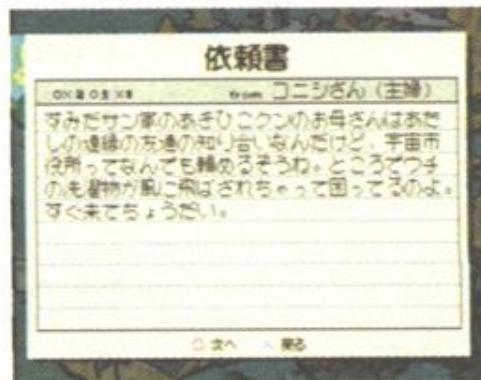
● 의뢰서

from 코니시씨 (コニシさん) 주부

아키히코군의 어머니께서는 저와 먼 인연이 있는 친구가 아는 사람인데요, 우주시청은 무슨 일이든지 맡는다고 하더군요. 그런데 저희 집의 빨래가 바람에 날아가 버렸거든요. 바로 와주세요.

▲빨래를 널 땐 바람을 조심

● 미션 설명

시청의 일이 얼마나 광범위한지 알 수 있는 미션. 목적은 순수하게 빨래 잡기 그 자체이다(…). 높은 지역이라면 어디든 다닐 수 있는 컨트롤이 필요한 지역이다. 신속하게 빨래를 잡아낸다면 ◎를 받을 수 있을 것이다.

▲동네방네 날아다니는 화려한 빨래

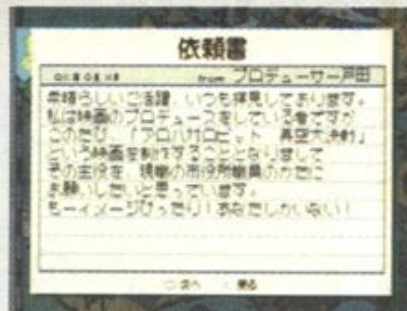
▲불안전한 곳도 사용하라

PlayStation POWER 공략왕!

N04 영화출연!(映畫出演!)

● 의뢰서

from 프로듀서 토다
(プロデューサー戸田)

멋진 활약, 언제나 보고있습니다. 저는 영화의 프로듀서를 맡고있는 사람입니다만, 이번에 「알로하 대 로빗 진공대결전(アロハ對ロビット 眞空對決戰)」이라는 영화를 만들게 되어서 그 주역을 현직 시청 직원분에게 부탁하고 싶습니다. 이미지가 꼭 맞아! 당신밖에 없어요!

▲알로하 대 로빗, 진공대결전!

● 미션 설명

이름부터 위대한 영화「알로하 대 로빗, 진공대결전!」의 첫 촬영이다! 출연료가 없다는 것이 아쉽기는 하지만 역사적 영화에 출연하는 것으로도 충분한 가치가 있다. 전작들을 해보았다면 그리운 미션이 될 것이다. 당근을 E, X, I, T 순대로 얻은 후 골에 착지하면 멋지게 클리어.

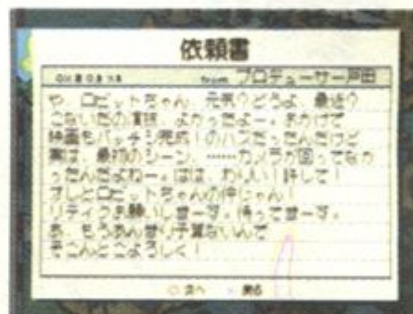
▲그리운 골의 모습

▲포대를 조심

N05 영화출연! 리테이크(映畫出演! リテイク)

● 의뢰서

from 프로듀서 토다

여, 로빗씨 안녕? 어때요, 최근? 저번의 연기는 좋았어요. 덕분에 영화도 멋지게 완성! …될 예정이었지만 실은 맨 처음의 신에서 …카메라가 돌아가지 않았어요. 하하, 미안! 용서해줘요! 나와 로빗씨 사인데! 리테이크 부탁해-요. 기다릴께요. 아, 이제 예산이 얼마 안 남았기 때문에 그 점 잘 부탁해요.

▲꼭 이런 일이 한 번씩 있더라

● 미션 설명

어쩔 수 없이 다시 찍게 된 장면. 이번엔 상황이 난처하다. 필름이 1분치 밖에 없는 조건아래 당근을 모아 골로 향해야 한다. 아주 신속정확한 행동이 요구되는 미션. 조금이라도 늦는다면 완벽한 클리어가 불가능하다. 시작 부근의 승강 발판에 타면 쉽게 E자부터 모을 수 있으므로 참고.

▲초대 로빗의 유지를 이어받아 신속하게

▲드디어 개봉!

키위공원(キーウィ公園)

N06 드릴양 등장!(ドリルちゃん登場!)

● 의뢰서

from 톤다마을 촌장(トンタ村の村長)

우리 마을에 갑자기 대통령의 따님이신 드릴님이 오시게 되어서, 마을사람 모두가 곤혹에 빠졌습니다. 14세의 매우 귀여운 아가씨지만 무슨 까닭인지 통칭 '하나우마 허리케인'이라고 불리며 드릴님이 가시는 곳은 반드시, 절대로, 확실하게 트러블이 일어난다고 들었습니다. 부디 무사히 돌아가실 수 있게 협력해주시지 않겠습니까? 제발 부탁드립니다.

▲하나우마 허리케인

● 미션 설명

앞으로 로빗의 머리를 꽤나 아프게 할 드릴양의 등장이다. 이 곳에서는 키위란 적을 계속 물리쳐 나가는 것이 목적이다. 마지막에 등장하는 거대한 키위도 별반 공격을 하지 않으므로 위에 올라타서 점프+무기공격의 위력을 보여주자. 데미지에만 주의하면 ◎.

▲버튼 오타쿠! 드릴양!

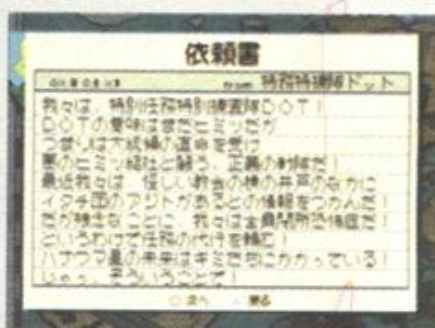
▲키위가 커졌어요!

수상한 우물(あやしい井戸)

N07 바닥 없는 우물의 비밀(底なし井戸のヒミツ)

● 의뢰서

from 특무특수대 도트

우리는 특별임무 특별수사대 DOT! DOT의 의미는 아직 비밀이지만 대통령직속 비밀기관으로서 악의 결사와 싸우는 정의의 전대! 최근 우리는 수상한 교회주변에 있는 우물 속에 이타치단의 아지트가 있다는 정보를 입수했소. 그러나 유감스럽게도 우리는 모두 폐소공포증 환자라서, 그런 이유로 임무의 대행을 부탁하겠소이다! 하나우마 별의 미래는 당신들에게 걸려 있소! 그럼, 이만!

▲악은 용서 못한다

● 미션 설명

도트 전대를 도와 우물을 조사하는 미션. 물 속에서의 이동도 해야하기 때문

▲모두가 아는 비밀전대 도트 등장!!

▲이런 적은 터뜨릴 때 가까이 있으면 타격을 입는다

에 잘 익혀두자. 여기선 터뜨리면 폭발해서 데미지를 입히는 적들이 많으므로 멀리서 처치하자. 진행하다 보면 거대 개구리 보스가 등장하는데 밟아주기만 하면 끝나므로 어렵지 않다. 보물상자를 찾으려면 물 속을 상세히 뒤져보도록. 스위치를 찾았다면 성공이다.

▲보스의 주요 공격은 올챙이를 내보내는 것 뿐

▲이타치단 대위기!

수상한 교회(あやしい教會)

N08 요괴 퇴치!(オバケ退治!)

● 의뢰서

from 이타치단

정의를 추구하는 우주시청 직원들. 첫 대면이로군. 우리들은 악의 비밀결사 이타치단이다! 일단 설명하자면, 이타치단은 굉장히 나쁜 일을 비밀리에 계획해서 나쁜 일을 하는 사람들이다. 그런데 우리들은 약해서… 아니, 도전해보도록. 우리들이 실수로 불러낸… 아니, 기술로 소환시킨 공포의 유령들을 퇴치할 수 있을까? 후후후, 퇴치할 수 없다면 굉장히 곤란하다구.

依頼書

▲뭔가 상당히 허술한 의뢰서

● 미션 설명

악의 세력으로부터의 의뢰이더라도 들어온 이상 모르는 척 할 수 없는 일. 말끔히 퇴치해 주자. 연속 밟기에 익숙하다면 즐거운 미션이 될 것이다. 요괴는 멀리 떨어진 섬 같은 곳에도 있으니 샅샅이 뒤져내자. 공중에 떠있는 문짝을 이용하면 높은 곳에 쉽게 올라갈 수 있다. 보물상자는 섬의 기둥뒤쪽과 교회 안에 숨겨져 있다.

▲문짝을 닫고 올라가라

◀이타치단의 화려한(…) 등장

▲교회 안에 안치되어 있는 영문모를 보물상자

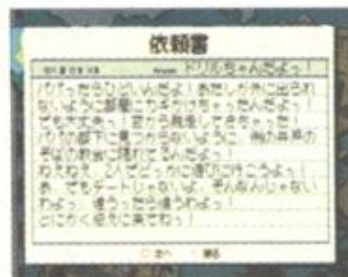
▲인사도 잘해요

N09 공포 데이트!(ホラーでデート!)

● 의뢰서

from 드릴

아빠는 너무해! 내가 밖에 나가지 못하게 방문을 열쇠로 잠궈버렸다구! 그래도 소용없지! 창문으로 탈출했거든! 지금 아빠의 부하에게 들키지 않게 우물 근처에 있는 교회에 숨어있는 중이야! 저기, 우리 둘이서 놀러가자! 아, 그래도 데이트는 아니야. 그게 아니고…. 에잇, 아니라면 아닌거야! 어쨌든 맞이하러 와줘!

依頼書

▲못 말린다

● 미션 설명

뼈만 앙상한 새가 보스로 나온다. 보스는 주로 공중을 날아다니므로 공중전은 피할 수 없다. 공중의 발판에서 멈춰있을 때 빠르게 붙어서 무기를 연사하는 것이 좋다. 밟기는 장소가 장소인지라 약간 위험한 관계로 자제할 것을 추천한다. 보스의 공격은 각종 물건을 날리는 것과 로빗주위에 유령들을 소환시키는 것이 있는데 그럴 땐 잽싸게 멀리 물러나도록.

▲부주의한 호기심은…

▲엉뚱한 결과를 낳는다

▲접근해서 연타하라

▲포기를 모른다

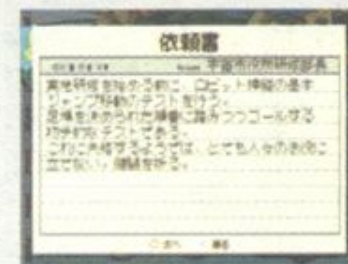
로빗교습소A(ロビット教習所A)

N010 초급 테스트!(初級テスト!)

● 의뢰서

from 우주시청 연수 부장

실제로 연수를 시작하기 전에 로빗조종의 기본적인 점프이동의 테스트를 실행하겠네. 발판을 정해진 순서대로 밟고 가서 골인하는 초보적인 테스트이네. 여기서 실격을 당한다면 사람들을 도울 수 없다네. 건투를 빌겠네.

依頼書

▲첫 테스트

▲착지 지점까지 찍어주는 친절함!

● 미션 설명

설명이 필요없는 미션. 그만큼 쉽다. 안전을 위해 착지 지점까지 알려주므로 조심할 것도 없다. 제정신으로 떨어진다는 것은 남북통일보다 어려울지도…. 발판을 모두 밟아야 ◎를 받는다.

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

NO11 중급 테스트!(中級テスト!)

● 의뢰서

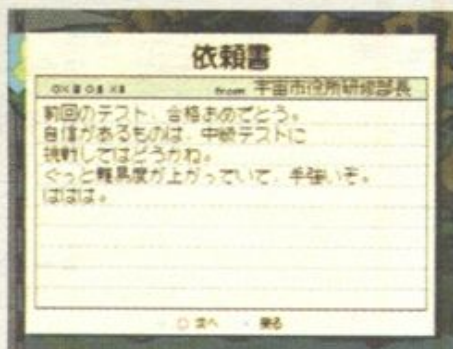
from 우주시청 연수 부장

지난번 테스트의 합격을 축하하네. 자신이 있으면 중급테스트에도 도전해보면 어떨까하는데. 더욱 난이도가 높아져서 어렵다네. 하하하.

依頼書
from 宇宙市役所研修部長
前回のテスト、合格おめでとう。
自信があるものは、中級テストに
挑戦してはどうかね。
ぐっと難易度が上がっていて、手強いぞ。
ははは。

▲즐기고 있다…

● 미션 설명

이번에는 착지지점 표시 따위는 찍히지 않으므로 그림자를 잘 보고 착지하는 것이 중요하다. 역시 제한시간 내에 골에 도착하면 클리어이다.

▲코스는 직선이 아니므로 주의

▲그림자를 잘 보자

NO12 하나다군, 다시 한번!(ハナダ君, ふたたび!)

● 의뢰서

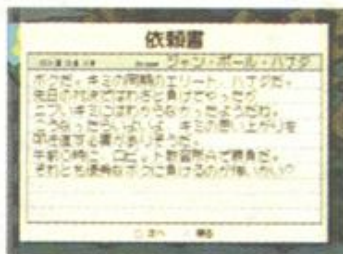
from 하나다

날세. 자네의 엘리트 동기, 하나다일세. 지난날의 대결에서는 일부러 져주었지만 우둔한 자네는 깨닫지 못한 것 같군. 이렇게 된 바에야 자네의 자만심을 뜯어 고쳐 줄 필요가 있을 것 같아. 오전 0시에 로빗교습소 A에서 승부다. 우수함의 극을 달리는 나와의 대결에서 지는 것이 두려운가?

依頼書

▲하나다의 야량?

● 미션 설명

어둡다는 것을 빼면 중급테스트와 별반 다른 점이 없다. 중간에 설치된 건물을 이용하여 가야한다는 것만 알아두고 또다시 하나다군을 이겨 주자.

▲하나다의 끈질긴 승부근성

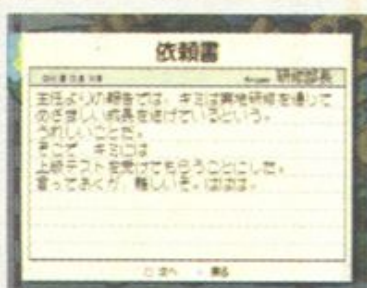
▲맵이 어두우니 눈을 잘 뜨자

NO13 상급 테스트!(上級テスト!)

● 의뢰서

from 연수 부장

주임에게 들은 보고로는 자네가 실지연수에서 눈부신 성적을 올리고 있다고 하더군. 기쁜 일이야. 그래서 자네에게는 상급테스트를 받을 수 있게 해 두었네. 미리 말해 두지만… 더 어렵다네. 하하하.

依頼書

▲칭찬인가, 시기인가

● 미션 설명

테스트도 상급에 이르렀다. 이번에는 위로 올라가야 하기 때문에 이동 중에 발판이 잘 보이지 않는다. 따라서 가끔씩 주위를 살펴본 후 발판의 위치를 확인하고 점프하는 것이 좋다. 그렇다고 시간을 너무 지체시키면 안 된다.

▲맨 위에 골이 있다

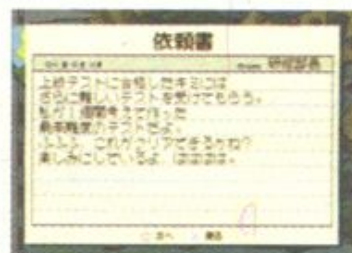
▲잘 살펴보는 것도 중요

NO14 최후 테스트!(最後 テスト!)

● 의뢰서

from 연수 부장

상급테스트를 통과한 자네에게 더 어려운 테스트를 선사해 주겠네. 내가 1주일간이나 고심해서 만든 최고 난이도의 테스트이네. 후후후, 이걸 클리어할 수 있을까? 기대하고 있겠네. 하하하하.

依頼書

▲연수 부장의 마지막 히든카드!

● 미션 설명

역시 최후의 테스트다운 난이도를 자랑한다. 발판이 이곳저곳 퍼져있으므로 세심한 관찰이 필요하다. 중간에 직렬로 늘어선 발판이 있는 곳은 밑의 발판에서 점프할 때 방향키의 아래를 누르고 있다가 충분히 점프했을 때 위를 눌러서 위의 발판에 올라타면 된다. 떨어지다가 다시 가까이 간다는 기분을 떠올리면 도움이 된다.

▲발판의 위치에 주의

▲이번 일로 큰 타격을 입은 연수 부장. 그러나 곧 부활

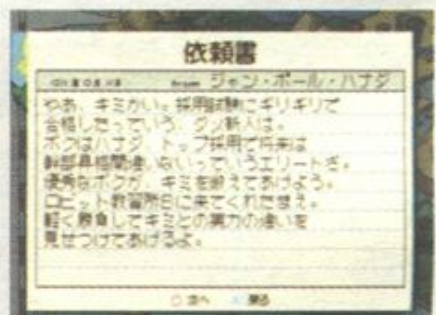
로빗교습소B(ロビット教習所B)

NO15 하나다군 등장!(ハナダ君登場!)

● 의뢰서

from 장 · 폴 · 하나다

여어, 자네인가. 채용시험에 턱걸이로 합격했다는 형편없는 신인이. 나는 하나다. 톱으로 채용되어서 장래에 간부로의 승격이 틀림없는 엘리트일세. 우수한 내가 자네를 상대해 주겠네. 로빗교습소 B로 와주게. 가벼운 승부로 자네와의 실력차를 보여 주겠네.

依頼書
from ジャン・ポール・ハナダ
やあ、キミかい。採用試験にギリギリで
合格したっていう、ダメ新人は。
ボクはハナダ。トップ採用で将来は
幹部昇格間違いなしっていうエリートだ。
優秀なボクが、キミを鍛えてあげよう。
ロビット教習所Bに来てくれたまえ。
軽く勝負してキミとの実力の違いを
見せつけてあげるよ。

▲하나다로부터의 메시지

● 미션 설명

공중에서의 이동을 연습한다는데 의의가 있는 미션. 하나다군을 이기는 것은

문제도 아니다. 시작부분에서 떨어지면 고리가 보이는데 거기로 통과하면 만사OK. 7개 이상만 통과하면 성공이지만 전부 통과를 목표로 하자.

▲이 놈이 하나~다닷!!

▲승자의 웃음과 패자의 변명

NO16 강하 테스트!(降下テスト!)

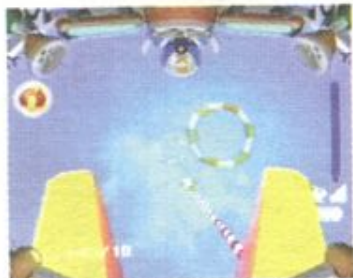
● 의뢰서

from 연수 부장

이번에는 강하 중의 자세를 제어하는 테스트를 실시하겠네. 로빗을 잘 컨트롤해서 설치된 고리를 통과하는 시험일세. 현재까지 최고득점은 하나다군. 10개 중 6개의 고리를 통과했다네. 자네라면 이 이상의 성적을 올릴 수 없을지? 기대하고 있겠네.

▲6개밖에 안되나? 하나다

● 미션 설명

크게 달라진 점이 없고 역시 7개의 고리만 통과하면 클리어. 고리사이의 간격이 클 때는 미리미리 방향키를 누르고 있자.

▲공중에서의 이동을 연습해두자

▲다시 이어지는 하나다군의 변명

NO17 집념의 하나다군!(執念のハナダ君!)

● 의뢰서

from 하나다

날세. 자네의 엘리트 동기, 하나다일세. 계속 일부러 져주고 있는 것에 대해 자네는 뭔가 오해하고 있는 것 같군. 그러나 나도 엘리트라고 불리는 몸. 자네에게 진 상태로는 당당히 얼굴을 들고 다닐 수 없네. 이번이야말로 이길 걸세! 로빗교습소 B로 와주게.

● 미션 설명

난이도가 갑자기 어려워졌다는 느낌이 들 수 있는 테스트. 비슷한 높이에 복수의 고리가 배치되어 있는데, 고리 주변의 풍선을 딛고 다시 점프해야 한다. 모든 고리를 통과하기 위해선 몇 번의 시도가 있어야 할 것이다.

▲밑의 풍선을 밟아라

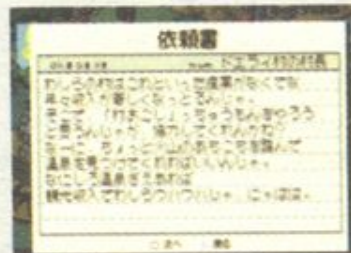
▲끝까지 인정하지 못하는 하나다군

도에라이 화산(ドエライ火山)

NO18 도에라이 마을 부흥!(ドエライ村おこし!)

● 의뢰서

from 도에라이 마을의 촌장

우리 마을은 이렇다할 산업이 없어서인지 해마다 수입이 줄어들고 있다네. 그래서 '마을 부흥'이라는 주문을 할까 하는데 협력해주겠지? 뭐, 화산의 여기저기를 밟아서 온천을 발견해주었으면 하는데, 어쨌든 온천이라도 있으면 관광수입으로 우리들도 좀 풍족해질 거구. 하하.

▲온천 좀 가고싶다

● 미션 설명

전부 3개의 온천을 찾아내는 것이 목적이다. ×로 표시된 나무 바닥을 급낙하로 찍어주면 확인 가능하다. 진짜 온천이 있는 지점은 미션 시작 전에 보여주는 세 지점이다. 실수없이 세 지점을 찾아내면 ◎이다. 적중에 가시모자를 쓰고있는 녀석들은 밟으면 안되고 나방 비스무리한 것이 뿌리는 가루를 잘 피하자. 보물상자는 1개 뿐으로 높은 곳으로 올라가다 보면 자연스레 얻을 수 있다.

▲웃음소리가 간사한 의뢰인

▲어절씨구!

NO19 도에라이 온천의 음모!(ドエライ温泉の陰謀!)

● 의뢰서

from 이타치단

우리들은 온천을 좋아하는 비밀결사 이타치단! 도에라이 산의 온천이 굉장히 부러워서 우리들도 온천을 팠었는데 이상한 생물이 나와서 나쁜 일을 벌이고 있다! 그래도 우리들은 나쁜 사람들이기 때문에 이것은 계획적인 나쁜 일이라고 말하는 것으로 됐다는 거다. 어떠냐, 알겠냐! 걱정된다면 이상한 생물을 물리쳐봐라! 후후후!

▲'나쁜 일'을 특히 강조한다

● 미션 설명

배경이 가히 분노의 역류라고 표현할 수 있을 만큼 바뀌어 있다. 하늘에서 떨어지는 메테오같은 것을 주의하자. 목적은 빨간 새 15마리를 전부 없애는 것인데 밟으면 오히려 데미지를 받으므로 무기로 처리하자. 조준이 많이 요구되므로 R1을 열심히 누르자.

▲도트 레드! 그가 쓰러지다

▲쏘아서 잡자

▲메테오…

N020 도에라이 명물 탄생!(ドエライ名物誕生!)

● 의뢰서

from 도에라이 마을 촌장

뭔지 잘 모르겠지만 사정이 있어서 온천은 못쓰게 되어 버렸다네. 그러나 우리들이 마을 부흥에 건 열정은 이런 것으로는 꺾이지 않네. 마침 마을회의에서 나이스 아이디어가 나왔다네! 화산의 지열을 이용해서 거대 계란프라이를 만들 걸세! 이 이벤트로, 사람들의 마음을 꽉 사로잡는 걸세! 그런 이유로… 도와주지 않겠나.

依頼書

▲어디가 나이스 아이디어인가

● 미션 설명

음, 거의 번갯불로 콩 구워먹는 것과 같은 발상이다. 3개의 계란 프라이를 타지 않게 하면서 2분을 버티는 것이 목적이다. 프라이팬의 손잡이부분을 밟으면 프라이가 뒤집히며 타는 것을 방지할 수 있다. 화면 왼쪽 하단에 현재상태가 나타나있으므로 잘 보고 위기에 처한 프라이를 빨리 뒤집자. 화면 중앙의 발판을 자주 이용하는 게 좋고 급할 땐 급낙하도 사용하자. 2분 후에 3개 모두 무사하면 ◎.

▲가히 엽기적인 발상이다

▲솔직히 그들에게 테마공원은 무리였다…

도에라이 화구(ドエライ火口)

N021 도에라이 산의 괴물!(ドエライ山の怪物!)

● 의뢰서

from 특무특수대 도트

악의 비밀결사 이타치단이 도에라이 화산의 동굴에 틀어박혀 있네! 왜인지 몰라도 갑자기 산 내부에 출현한 수상한 폭발로 생긴 동굴이네! 게다가 놈들은 음- 때마침 지나가고 있던 대통령따님을 인질로 하고 있네! 드릴님도 있고 이타치단도 잡아야하므로 일각이라도 서둘러 구출하지 않으면 안되네! 그런데 우리들은 정기검진 때문에 위험한 행동은 할 수 없다네! 유감이야! 그런 연유로 임무대행을 부탁하네! 그럼!

依頼書

▲화산에서 노는 건 위험하다

● 미션 설명

두더지 보스와의 혈전이다. 발을 디딜 수 있는 곳이 한정되어 있으므로 까다로운 싸움이 될 것이다. 더구나 보스는 로봇을 밀어내는 충격파를 사용하므로 조심하자. 점프 밟기로 공격 시에는 보스의 머리부분에서 일어나는 번개를 주의해야한다. 용암위로 떨어지면 약간의 타격만 입는다는 것이 그나마 다행. 역시 데미지량에 주의해서 클리어하자.

▲이타치단이 왜 이런 곳에?

▲전기를 내뿜는 보스

당근 밭(ニンジン畑)

N022 당근을 지켜라!(ニンジンを守れ!)

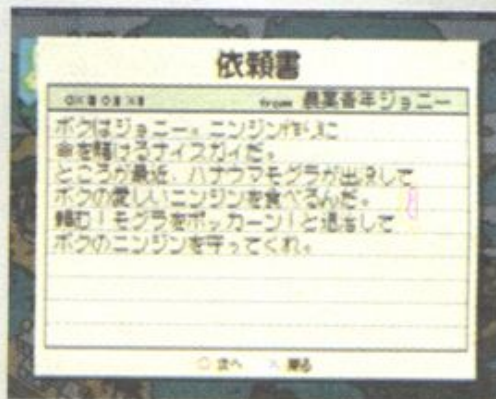
● 의뢰서

from 농업청년 죠니

나는 죠니. 당근 농사에 목숨을 걸고 있는 나이스 가이죠. 그런데 최근 하나우마 두더지가 출몰해서 나의 사랑스런 당근을 먹고 있어요. 부탁해요! 두더지를 꾸-앙! 하고 퇴치해서 나의 당근을 지켜주세요.

依頼書

from 農業青年ジョニー

ボクはジョニー。ニンジンひとすじに
命を賭けるナイスガイだ。
ところが最近、ハナウマモグラが出没して
ボクの愛しいニンジンを食べるんだ。
頼む！モグラをポッカーン！と退治して
ボクのニンジンを守ってくれ。

▲농사일도 돕는 로봇

● 미션 설명

당근청년 죠니의 고민을 풀어주는 임무. 남아있는 당근이 6개 이하로 되기 전에 모든 두더지를 처리해야 한다. 땅속을 다니는 두더지를 보는 즉시 급낙하로 밟아주면 놀라서 튀어나온다. 그 때 잡아주면 OK. 남아있는 당근 수가 완벽에 가까우면 ◎를 받을 수 있다.

▲이 시대에 보기 힘든 순수한 농업청년

▲두더지 잡기와 다른 점은?

N023 속·당근을 지켜라!(續・ニンジンを守れ!)

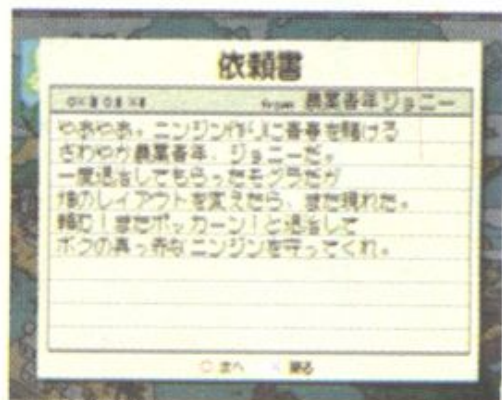
● 의뢰서

from 죠니

여어, 당근 농사에 청춘을 건 농업청년 죠니에요. 한 번 퇴치시켜 주셨던 두더지가 밭의 레이아웃을 바꾸자마자 다시 출몰했어요. 부탁해요! 다시 꾸-앙! 하고 퇴치해서 나의 새빨간 당근을 지켜주세요.

依頼書

from 農業青年ジョニー

やあやあ。ニンジンひとすじに青春を賭ける
さわやか農業青年、ジョニーだ。
一度退治してもらったモグラだが
畑のレイアウトを変えたら、また現れた。
頼む！またポッカーン！と退治して
ボクの真っ赤なニンジンを守ってくれ。

▲난 당근이 싫어

● 미션 설명

당근 밭에 다시 찾아든 위기. 로봇은 다시 한번 두더지를 잡아야 한다. 전의 의뢰보다 조금 힘들어졌지만 아직은 두더지의 수가 적은 편이다. 당근이 6개 이하로만 되지 않으면 가볍게 클리어.

▲부탁해요!

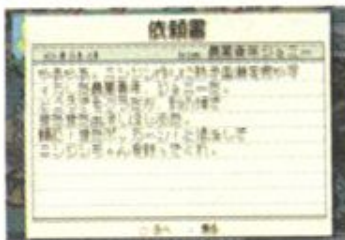
▲무참히 날아가는 두더지

당근 밭 2(ニンジン畑2)

NO24 당근 밭의 결투!(ニンジン畑の決闘!)

● 의뢰서

여어, 당근 농사에 뜨거운 피가 끓고 있는 농업청년 죠니에요. 그런데 두더지가 다른 밭에서 다시 출몰하기 시작했어요. 부탁해요! 다시 꾸-앙! 하고 퇴치해서 당근을 구해주세요.

▲또 너냐?

● 미션 설명

두더지와의 숨바꼭질도 벌써 중반에 접어들었다. 당근 밭은 이제 4방향으로 퍼져있어서 감시를 하기에 힘들어 졌으며, 당근은 8개 이하로 줄어들지 않도록 지켜야한다. 두더지가 땅을 파고 다니는 소리는 위치 파악에 도움이 된다. 동시에 여러 곳에서 두더지가 나왔다면 연속 밟기로 커버하자.

▲더욱 새로워진 당근 밭

▲이런 것이 행운이다

NO25 사투! 당근의 황야(死闘! ニンジンの荒野!)

● 의뢰서

from 죠니

여어, 당근 농사로 아직 독신인 죠니예요. 응-, 두더지가 한동안 오지 않아서 밭의 배치를 바꿨더니 다시 나타났어요. 부탁해요! 다시 꾸-앙! 하고 퇴치해서 두더지를 혼내주세요.

▲이제는 필연. 네 녀석은 두더지가 오길 바라는 거냐?

● 미션 설명

더욱 더 집요해진 두더지들. 밭도 4방향으로 퍼져있기에 정신없는 한판이 될 것이다. 당근이 10개 이하로 되기 전에 두더지를 없애야 하는데…. 전의 경험들을 살려서 효율적으로 행동하자.

▲보다 넓어진 당근 밭

▲두더지에게 정이 든 죠니

당근 밭 3(ニンジン畑3)

NO26 최종결전! 당근지옥!(最終決戦! ニンジン地獄!)

● 의뢰서

from 죠니

여어, 죠니에요. 두더지가 또 왔어요. 이번에야말로 끝내버릴 생각이에요. 결정적으로 꾸-앙! 하고 퇴치해주세요….

▶말끝을 흐리는 죠니

● 미션 설명

드디어 최종 국면에 접어들었다. 두더지에게 정이 든 죠니는 그래도 당근을 위해 의뢰를 청하였는데…. 마지막 싸움인 만큼 진지하게 공격해주자. 물론 두더지들도 화려한 대접을 해주므로 조심, 또 조심. 제한 당근 수는 8개. 긴장을 풀지 말고 두더지를 잡도록. 또, 실수로 추락하는 일이 없도록 조심하며 점프하자. 중앙에 점프대가 있으니 그것을 이용해도 좋다.

▲괴롭더라도 결말을 지어야 할 때!

▲중간에 추락 지형이 생겨 있다

▲당근과 두더지가 공존할 그 날까지, 힘내라 죠니!

나모나이 곶(ナモナイ岬)

NO27 원고를 받으러(原稿を取りに)

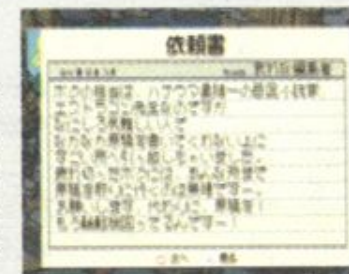
● 의뢰서

from 불쌍한 편집자

내가 담당한 작가님은 하나우마 별 유일의 거장 소설가 '에스 트라곤' 선생님입니다만, 성격이 까다로운 사람이어서 좀처럼 원고를 써주지 않는데다가 엄청난 곳으로 이사해버렸습니다. 지쳐 쓰러진 나로서는 저런 곳까지 원고를 받으러 가는 것은 무리입니다. 부탁합니다. 대신 원고를! 벌써 윤전기(輪轉機)가 돌아 간다구요-!

▲간절한 의뢰서

● 미션 설명

마감에 쫓기는 편집자의 간곡한 의뢰이다. 제한시간인 3분내에 작가에게 원고를 받아 편집자에게 전해줘야 한다. 중간중간에 솟아있는 지점을 열심히 밟고 다녀야하는 미션이다. 소설가의 집은 제일 높은 곳에 있으므로 빨리 올라가자. 소설가의 앞에서 □버튼을 누르면 원고를 받게 되고 다시 돌아가야만 한다. 돌아갈 때는 올 때의 코스 옆에 단축 코스가 있으므로 그 길을 이용하자. 잠자리를 밟고 다니면 더 빨리 클리어할 수 있지만 위험부담도 커지므로 주의. 남은 시간이 2분 이상이면 ◎. 보물상자는 중앙의 넓은 평지귀퉁이에 덩그러니 놓아져 있다.

▲편집자의 비애

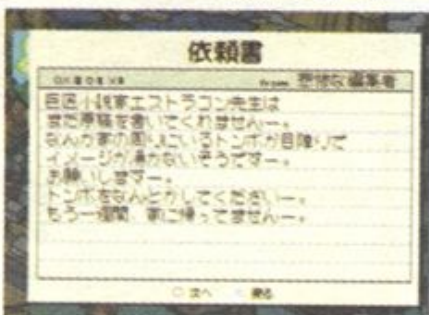
▲저 곳이 소설가 선생이 있는 곳

▲돌아갈 때는 이곳으로

NO28 선생님의 기분을 풀어라! (センセイのご機嫌をとれ!)

● 의뢰서

from 슬픈 편집자

거장소설가 에스 트라곤 선생님은 아직 원고를 써 주지 않아요-. 집 주위에 날아 다니는 잠자리가 방해가 되어서 이미지가 떠오르지 않는다고 해요-. 부탁해요-. 잠자리를 어떻게든 해 주세요-. 이미 일주일이나 집에 못 들어갔어요-.

▲감각적인 소설가이군

● 미션 설명

화면 안에 돌아다니는 잠자리 20마리를 전부 박멸시키는 것이 이번의 목적이다. 잠자리는 침을 쏘는 공격을 해오는데, 그리 큰 문제는 아니다. 문제는 바다 위에서 날아다니는 잠자리들. 헛디딤은 곧바로 실패와 연결되므로 그림자를 잘 보고 정확히 밟도록 하자. 연속 밟기 보너스도 노리기 쉬운 미션이다.

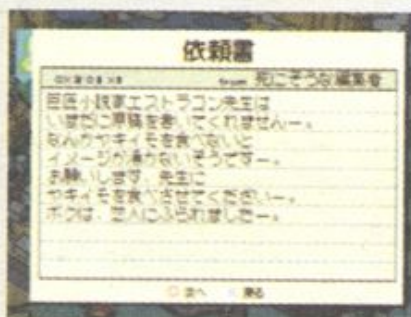
▲노리자, 연속 밟기

▲만족했나

NO29 소설가에게 구운 감자를! (小説家にヤキイモを!)

● 의뢰서

from 죽을 것 같은 편집자

거장 소설가 에스 트라곤 선생님은 지금까지 원고를 써 주지 않아요-. 구운 감자를 먹지 않으면 이미지가 떠오르지 않는다고 해요-. 부탁해요, 선생님에게 구운 감자를 먹게 해 주세요-! 난, 애인에게 채였다구요-.

▲진짜 불쌍하다

● 미션 설명

참으로 까다로운 소설가이시군… 맵 안에 흩어져 있는 20개의 땔감들을 전부 모아서 불을 계속 피워야 한다. 주어져 있는 시간은 그리 많지 않으므로 신속히 행동해야 한다. 땔감은 한번에 4개까지 주울 수 있으며 불 근처에서 □ 버튼을 누르면 불을 지필 수 있고 시간도 늘어난다. 선착장 부근에 있는 땔감들이 가장 운반하기 어려운데 필살 '잠자리 밟고 바다 건너기'를 사용할 수 있으면 큰 도움이 된다. 남아있는 시간이 1분 이상이면 ◎.

▶편집자가 무슨 죄냐

▲감자 굽기는 계속되어야 한다

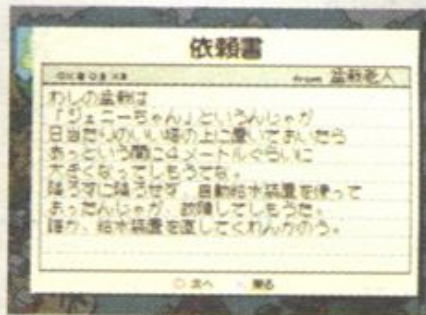
▲편집자에게 밝은 미래는 찾아올 것인가

4탑의 마을(4本塔の村)

NO30 분재에게 물을 주어라! (盆栽に水をやれ!)

● 의뢰서

from 분재노인

내 분재는 '제니'라고 하는데 햇빛을 쐬기에 좋은 탑 위에다 두었더니 순식간에 4미터 정도로 컸다네. 마르지 않도록 자동급수장치를 사용해두었지만 고장나 버렸어. 누군가가 급수장치를 고쳐주지 않겠니.

▲4미터…

● 미션 설명

고상한 취미를 가진 노인장의 의뢰이다. 물을 주는데는 4개의 밸브를 전부 틀어주어야 한다. 밸브는 우선 지상에 1개가 있고 2개는 탑을 오르는 도중에 있으며 4개의 탑 중 하나에 마지막 1개의 밸브가 있다. 밸브 앞에서 □를 누르면 OK. 화면을 날아다니는 새들은 접근 시 깃털을 날리며 공격해 오니 주의. ◎를 맞으려면 밑에서 위의 순서로 밸브를 틀어야 한다. 4개의 탑 중에 1탑은 보통점프론 위에 오르기가 힘든데 새가 그 주위로 갔을 때 새를 밟고 점프하면 갈 수 있다. 그 탑 위에는 자판기군과 보물상자가 있다.

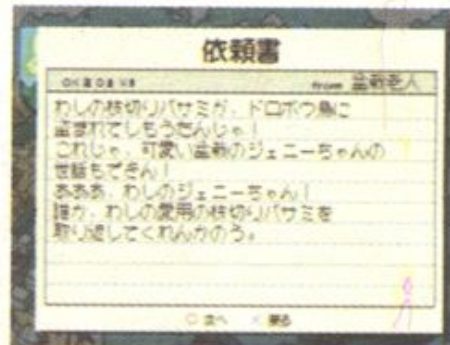
▲이 나무가 제니

▲밸브는 □로 여는 것이다

NO31 가지치기용 가위 탈환! (枝切バサミ奪還!)

● 의뢰서

from 분재노인

내 가지치기용 가위를 새들에게 도둑맞아 버렸다네! 이러면 귀여운 분재 제니를 도와 줄 수 없다네! 아아아, 나의 제니! 누군가가 내가 애용하는 가위를 찾아주지 않겠니.

● 미션 설명

새들에게서 가위를 되찾는 것이 목적이다. 어떤 새가 훔친 새인지는 정확히 모르기 때문에 어차피 학살이 필요해진다. 여러 번 시도해본 결과, 위로 올라가는 도중 2번째 탑 부근의 새가 가위를 갖고있을 확률이 높았다. 도둑 새를 잡은 후 떨어지는 가위를 집으면 클리어. 물론 노데미지이면 ◎.

▲가위를 발견! 어서 줍자

▲축제를 화려하게 장식

하나우마 동부철도(ハナウマ東部鐵道)

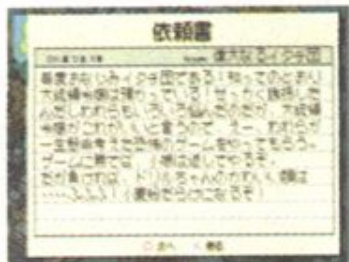
N032 공포의 게임!(恐怖のゲーム)

● 의뢰서

from 위대한 이타치단

依頼書

▲협박장에 가깝다

매번 똑같은 이타치단이다! 알고있는 대로 대통령 따님은 우리가 모시고 있다! 겨우 유괴에 성공한 우리들도 여러가지 고민을 했었지만 대통령 따님이 이게 좋다고 말해서. 음-, 우리들이 열심히 생각해서 만들어낸 공포의 게임을 즐겨 주길. 게임에서 이기면 여자앤 돌려주지. 그러나 진다면 드릴의 귀여운 얼굴은…. 후후후! 상처투성이가 된다!

● 미션 설명

드디어, 이타치단이 대통령 딸의 납치라는 일다운 일을 벌였다! 그것도 철도를 이용한 트랩인 것이다. 드릴이 갇혀있는 곳의 바로 옆에 스위치가 있는데 그것을 누르고 있으면 공이 뜨게 된다. 그 공이 기차에 부딪혀서 터지게 되면 임무 실패가 되므로 경보음이 울리면 바로 스위치를 누르고 있도록. 그 사이 맵 안에 퍼져있는 4개의 열쇠를 찾아야 한다. 그 중 가장 얻기 힘든 것이 높은 지붕의 집 뒤에 있는 열쇠이다. 다른 열쇠는 한꺼번에 얻을 수 있어도 이 열쇠만큼은 안전하게 단독으로 얻도록 하자. 기차가 터널에 들어서기 시작할 때 바로 출발해서 실수없이 열쇠를 가져오자. 보물상자는 얻기 쉬운 곳에 있으니 그리 문제는 아니다. 참고로 풍선을 밟거나 무기로 쏘면 터지므로 유념하자.

▲장난감 기차가 생각난다

▲위치에 주의하자

하나우마 국제공항(ハナウマ國際空港)

N033 에어포스 원!(エアフォースワン!)

● 의뢰서

from 특무특수대 도트

依頼書

▲비행기 사고는 막아야 한다

여어! 용기와 눈물의 비밀 전대, 도트 일세. 오늘은 DOT가 무엇의 약자인지 가르쳐주지. '대통령 오피스의 천장에 있는 사람들'의 약자일세! 특별히 일이 없을 때는 천장의 구멍이 통해있는 다락 속에서 대기하고 있는데 굉장히 협소한 곳이지. 그런데 이번에 우리들은 대통령이 탄 비행기의 호위를 맡게 됐다네. 허나 우리들은 고소공포증이라는 이유 때문에 협력을 구하겠네. 그럼, 함께 대통령을 지켜내자구! 고-!

▲대통령을 위기에서 구출하라!

● 미션 설명

대통령을 구해야 한다는 보기 드물게 심각한 의뢰이다. 공항에 도착할 때까지 비행기의 엔진들을 무사히 지켜야 한다. 엔진은 4개이고 화면의 좌측 밑에 상태가 나타난다. 작동이 불순해진 엔진들은 충격을 가해서 원상태로 돌려놓아야 한다. 그렇다고 특수무기를 쓰면 엔진은 그냥 터져 버리므로 사용금물이다(한 번 당해봤다…). 4개의 엔진이 전부 무사하다면 ◎.

▶고장난 것은 적당히 때려야 말을 듣는다…

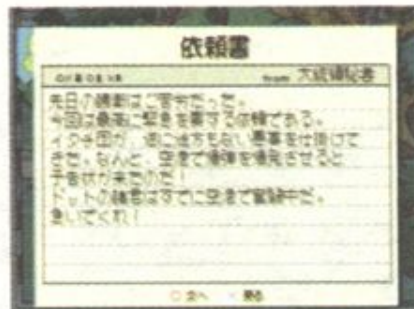
N034 공항에서 쾅!(空港でボム!)

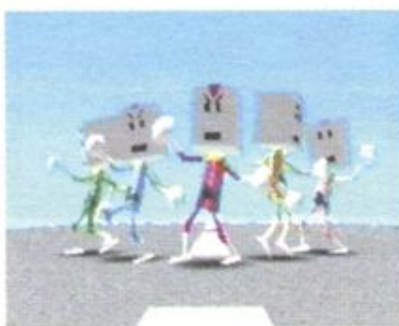
● 의뢰서

from 대통령 비서

依頼書

▲이타치단이 이런 일을?

저번에 호위하느라 수고했소. 이번에는 최고로 긴박한 의뢰요. 이타치단이 끝끝내 어찌할 도리가 없는 나쁜 짓을 일으켰소. 공항에서 폭탄을 폭발시킨다는 예고장이 왔단 말이오! 도트 제군들은 이미 공항에서 분투 중이오. 서둘러 와주시오!

● 미션 설명

이타치단이 공항에 폭탄을 설치해 놓았다! 제한시간 10분내에 공항에 퍼져있는 단원 3명을 전부 소탕해야만 한다. 한 명은 바닥에서 기고있으니 별 걱정 없고, 또 다른 한 명은 관제탑 건물과 길게 이어져 있는 곳으로 가면 발견할 수 있다. 맵 중앙상단에 있는 한 명을 잡기 힘든데 부근의 큰 나무를 이용해서 올라가야 한다. 나무 위에 오르는 방법은 새를 이용하는 것과 나무를 직접 딛고 부근의 발판으로 오른 뒤 다시 위로 오르는 두 가지 방법이 있겠다. 시간에 여유가 있다고 어물쩡거리다간 ◎를 놓치게 되므로 서두르자. 보물상자는 2개가 있는데 그 중 하나는 멀리 떨어져 있는 곳에 있다. 이 곳은 나무 위에서 3단 점프로 최대한 도약해야 갈 수 있다. 나머지는 점프 발판이 있으므로 쉽다.

◀아아앗, 도트!

▲새를 밟고 점프하자

▲여기 있었구나. 코스프레… 아니, 이타치단!

요솔로 언덕(ヨーソロ丘)

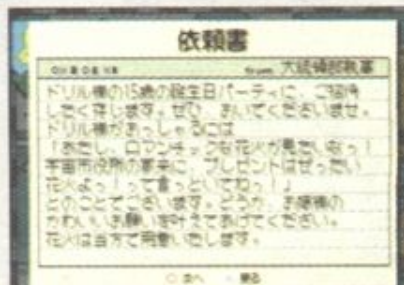
N035 불꽃으로 버스데이!(花火でバースデー!)

● 의뢰서

from 대통령 저택 비서

依頼書

▲대통령 딸의 초대

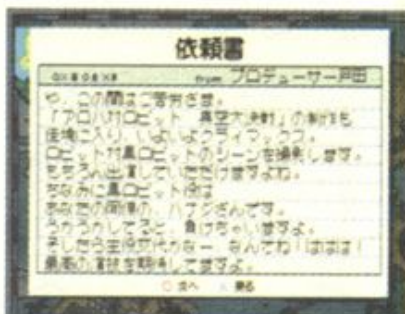
드릴님의 15세 생일파티에 초대합니다. 꼭 와주시기 바랍니다. 드릴님이 말씀하시길"나, 로맨틱한 불꽃놀이가 보고싶어! 우주시청의 직원이 선물로 불꽃놀이를 보여준다면! 이라고 말해 둬!"라고 하셨습니다. 부디 아가씨의 귀여운 부탁에 응해주시기 바랍니다. 불꽃은 이 쪽에서 준비해 놓겠습니다.

● 미션 설명
드릴의 생일날에 불꽃놀이로 그녀를 즐겁게 해주는 것이 이번의 목적이다. 제한 시간은 3분내에 8개의 스위치를 눌러 화약을 터트려야 하지만 그리 큰 문제가 안 된다. 그러나 엑설런트 클리어를 염두에 둔다면 대단히 노가다성 미션이 된다. 왜냐하면 바로 전에 터진 불꽃이 사라지기 전에 다른 불꽃을 터트려서 연속을 유지시켜야 하기 때문이다. 스위치는 바닥에서 공중까지 다양하게 있는데 밑에서부터 차례대로 눌러 가는 것을 권한다. 비슷한 높이의 스위치는 한 번의 점프로 눌러야하는 대범함도 필요하다. 보물상자는 시작지점에 있는 건물 뒤에 있으므로 미리 챙겨놓고 올라가자.

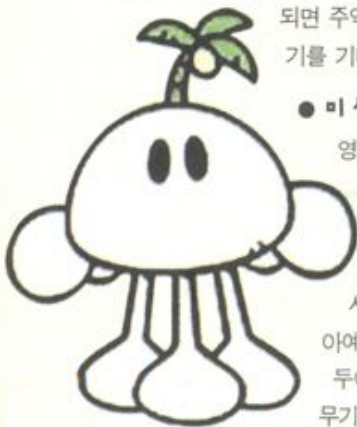
▲급할 땐 가시라도 밟아라!

▲불꽃놀이를 배경으로 클리어

하나우미 스타디움(ハナウマスタジアム)

NO36 숙명의 대결!(宿命の對決!)

● 의뢰서
from 프로듀서 토다
여, 요즘 수고하십니다.「알로하 대 로빗 진공대결전」의 제작도 순조로워 드디어 클라이막스. 로빗 대 검은 로빗의 신을 찍으려 합니다. 물론 출연해 주시기 바래요. 덧붙여 검은 로빗 역은 당신의 동료, 하나다씨입니다. 덤벙거리다간 집니다. 그렇게 되면 주역교대가 될지도-. 뭐 그런 거죠! 하하하! 최고의 연기를 기대하고 있겠습니다.

▲격투신의 촬영이다

● 미션 설명
영화 촬영을 이용하여 결투를 신청한 하나다군. 그와의 승부를 승리로 이끌고 멋지게 촬영을 끝내는 것이 목적이다. 검은 로빗의 공격은 우리가 조작하는 로빗과 거의 같다. 점프로 밟기, 무기 쏘기를 섞어서 사용해온다. 점프 공격은 그림자를 보고 피하거나 아예 먼저 밟아 두어야 한다. 무기는 생각 외로 범위가 넓지 않으므로 피하기 쉽다. 그밖에 검은 로빗은 잔상을 남기며 빠르게 점프해서 이동하기도 하므로 유념해두자.

▲이오리에 버금가는 라이벌 의식

▲'스타'도 같은 종족간의 싸움이 어렵다나

▲내가졌다! 하지만…

돗키리 운동공원(ドッキリ運動公園)

NO37 황당한 빨래!(ムチャな洗濯物!)

● 의뢰서
'내 친척의 친구가 시댁에 가기 전, 새엄마의 조카애'가 빨래를 날렸는데 잡을 수 없어서 곤란하다고 들어서요. 시청이라면 내가 잘 아니까 맡겨주세요- 라고 약속했어요. 그럼, 부탁해요.

▲그냥 새 걸 사고 말지…

● 미션 설명
빨래 잡기의 후속편이다. 여기서는 빨래의 위치가 고정되어 있으므로 그 장소까지만 도달하면 된다. 하지만 그게 어렵다. 하다 보면 발을 디딜 곳이 거의 없다는 사실을 깨닫게 된다. 그 점에 각별한 주의를 해서 정확한 점프를 해야 살 수 있다. 적들을 발판으로 삼는 것도 좋은 방법이지만 적들의 움직임이 어느 정도 예측되어야 한다. ◎를 받기 위해서는 진행 중에 노란 간판에 그려져 있는 대로 꼭 행동을 취해야 한다. 예를 들어, 외줄이 그려져 있다면 줄을 타야 하고, 새가 그려져 있으면 적을 밟던가 해서 날아가야(…) 한다. 보물상자는 오르는 도중 나무가 세 그루 있는 공원 근처 정자 비슷한 곳에 있다.

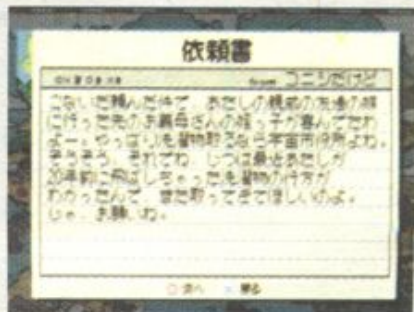
▶왜 저런 곳에 있는 거지?

▲간판의 그림은 곧 규칙이다

▲바람에 몸을 싣고 가야하는 곳

NO38 궁극의 빨래!(究極の洗濯物!)

● 의뢰서
저번에 맡겼던 의뢰해결로 '내 친척의 친구가 시댁에 가기 전 새엄마의 조카애'가 기뻐하고 있어요. 역시 빨래 잡기라면 우주시청이군요. 그래 그래, 그래서 말인데요, 실은 내가 20년 전에 날려버린 빨래의 행방을 알았기 때문에 이걸 찾아주셨으면 해요. 그럼, 부탁해요.

▲허허허…

● 미션 설명
기어코 일이 이렇게까지 되고 말았다. 빨래인 웨딩드레스는 전과는 비교도 되

▲이젠 더 이상 할 말이 없다

▲시간차가 중요한 곳

▲이 아줌마와도 이젠 이별이다

지 않는 궁극의 장소에 안치되어 있다. 룰은 NO. 37과 동일하므로 역시 지시에 잘 따르면 괜찮다. 중간에 코끼리 상이 있는 곳은 스위치를 눌러 방울을 만들어 그것을 딛고 단풍잎으로 올라가야 한다. 두개를 시간차 있게 누르고 충분히 띄운 다음에야 올라갈 수 있다. 마지막 지시가 있는 곳은 옆의 전등을 이용하지 말고 반드시 풍선을 단 적을 딛고 가도록. 그래야 ◎. 보물상자는 전과 달리 세 나무의 가운데에 있고 내용물도 다르므로 주의하자.

는 것은 하나뿐. 점프 발판에 의한 지나친 도약으로 추락하는 것을 주의한다면 겨우 얻을 수 있을 것이다. 나머지는 시작지점 뒤에 있는 잎사귀 위에 있지만 올라갈 수 없다.

▶엄청난 위험이 따른다

▲어디서 많이 보던 곳

▲무무성인이 될 테야!

나메코 고지(ナメコ高地)

N039 나메코 새를 잡아라!(ナメコ鳥をゲットせよ!)

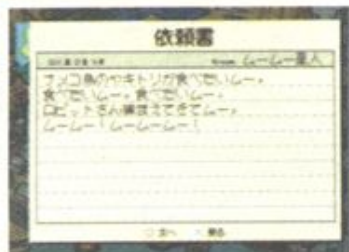
● 의뢰서

from 무무성인

나메코 새를 구운 고기가 먹고싶다무~.
먹고싶다무~. 먹고싶다무~.
로빗씨, 잡아다 줘요무~.
무~무~! 무~무~무~!

▲말끝마다 무를 붙인다

● 미션 설명

무무성인이 부탁한 의뢰인데, 나메코라는 새를 20마리 이상 잡는 것이 목적이다. 오직 밟고 떨어뜨리는 것 밖에 존재할 수 없다. 새에게 큰 데미지를 주게 되면 아예 터져 버리므로 얌전히 밟아서 추락시키는 것이 정석이다. 잘못해서 바다로 추락시키면 무무성인이 줍지 못하게 되므로 미리미리 밟자. 새들은 한 무리씩 지어서 오므로 한 무리를 처리하면 뒤로 점프해서 다음을 밟자. ◎는 20마리는 충분히 넘겨야 받을 수 있다.

◀나는 새도 떨어뜨리는 로빗!

하나우마 비경(ハナウマ秘境)

N040 정글의 모험(じゃんぐるのぼうけん)

● 의뢰서

from 아키히코

저기요, 정글에는 이상한 것이 숨어있다고 노리코가 말했어요. 노리코는 예쁘니까 내가 찾아보겠다고 약속해버렸어요. 형, 부탁해요. 노리코는 귀여운 걸요.

▲벌써 여자친구를 의식하다니…

● 미션 설명

아키히코군의 마지막 의뢰이다. 정글 안에 살고있는 의문의 생명체를 발견하는 것이 목적이다. 처음과 같이 아키히코군이 로빗 위에 올라타고 있으므로 무기 공격은 접어두고 길이나 찾아서 올라가자. 중간에 이상한 식물들을 발견할 수 있는데 아직 로빗에게 도움이 되지 않으므로 무시하자. 풍선을 단 적들이 빛 같은 탄을 많이 쏘므로 조심해서 피해가도록 하고 고정되어 있는 적들은 밟아주도록. 마지막 부근에는 큰 잎이 있는데 그것을 타고 점프하면 곧 목적지에 다다르게 된다. 아키히코군을 안전하게 데리고 왔다면 ◎. 보물상자는 2개 있지만 여기서 얻을 수 있

N041 한번 더 부탁해요 무무!(もういちどお願いムームー!)

● 의뢰서

from 무무성인

야자나무의 열매로 만든 쥬스가 마시고 싶다무~.
그래무~. 마시고 싶다무~.
로빗씨, 야자나무 열매를 얻어줘요무~.
부탁해요무~. 무~! 무~무~!

依頼書

▲역시 먹을 것이다

● 미션 설명

이 의뢰는 '얼음의 탑'의 의뢰를 해결한 후 생기는 무무성인의 마지막 의뢰이다. 쥬스를 만드는 데 필요한 야자나무 열매를 전부 4개 얻는 것이 목적이다. 열매는 무무의 본거지를 중심으로 4곳의 엄청난 곳에 있다. NO. 40에서 무시했던 두개의 식물들을 이용하여 각각 2곳을 갈 수 있다. 녹색식물을 타고 올라가는 2곳은 회전통나무 타기와 상하로 운동하는 통나무 타기이므로 지금의 실력이라면 문제없이 열매를 얻을 수 있다. 커다란 빨간 꽃의 부유력을 이용하여 올라간 곳은 좀 어렵다. 불을 내뿜으며 회전하는 석상은 그렇다 치고 원운동을 하고 있는 발판이 있는 곳은 왕복하는 장해물이 꽤 신경쓰일 것이다. 장해물이 지나간 뒤에 첫 발판에 오른 후에는 바로 다음 발판으로 점프해서 열매가 있는 곳으로 신속히 움직이자. ◎가 목적이라면 문제는 훨씬 심각해진다. 바로 데미지를 절대로 입지 말아야 한다는 것이다. 촌각을 다투는 타이밍싸움이 예상된다. NO. 40에서 얻을 수 없었던 상자는 불 뿜는 석상을 넘어서 간 곳에서 장소를 확인한 후 낙하해서 얻을 수 있다. 하지만 다시 올라가야 한다는 부담이….

▲이 꽃이 위로 올려 보내준다

▲저 건너편에서만 보물상자로 갈 수 있다

▲옛날을 그리워하는 무무성인들

수상한 지하도(あやしい地下道)

N042 도트의 최후!(ドットの最期!)

● 의 뢰 서

from 특수특전대 도트

依頼書

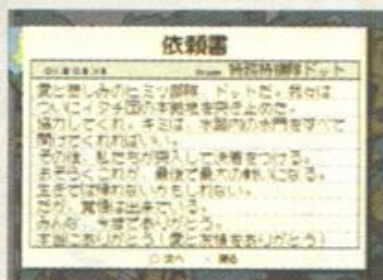
▲역시 멋있는 목소리

사랑과 슬픔의 비밀전대, 도트일세. 우리들은 드디어 이타치단의 본거지로 쳐들어갔네. 협력해 주게. 자네는 수로 내의 수문을 모두 열어주면 되네. 그 후, 우리들이 돌입해서 마무리를 짓겠네. 마침내 이것이 최후이자 최대의 싸움이 될 것일세. 살아서 돌아갈 수 없을지도 모르네. 그렇지만 각오는 하고있네. 모두 지금까지 고마웠네. 정말로 고맙네! 사랑과 우정에도 감사하네!

● 미 션 설 명

이타치단을 쫓는 우리의 도트전대! 그들의 이야기도 막판에 다다랐다. 그들이 앞으로 진행할 수 있게 두개의 철문을 열어주는 것이 목적이다. 시작해서 좁은 통로로 나있는 길을 진행하다보면 곧 스위치를 한 개 발견할 수 있다. 중간에 추락해도 죽지는 않으니 염려 말도록. 좀더 내부로 들어가면 막히는 곳이 있는데 물속에 길이 나있다. 보물상자도 있으니 얻자. 다시 나와서 진행하다보면 스위치를 볼 수 있는데 이것은 건너편으로 건너가기 위한 스위치이고 건너편에서 진짜 스위치를 볼 수 있다. 그것을 눌러주면 클리어.

◀첫 번째 스위치

▲두 번째 스위치

▲어디로 가는 건지…

N043 이타치단 괴멸!(イタチ団壊滅!)

● 의 뢰 서

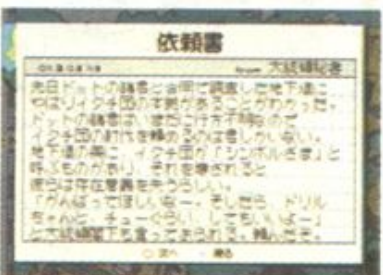
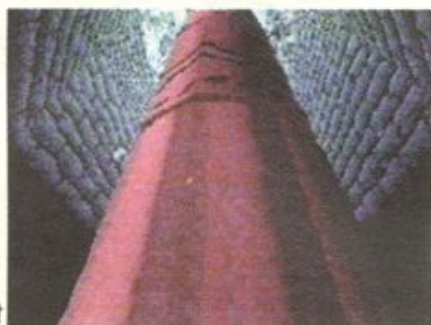
from 대통령 비서

依頼書

▲딸 좀 잘 보살핍시다

지난날 도트제군과 합동으로 조사했던 지하도에 역시 이타치단의 본거지가 있다는 것을 알았소. 도트제군은 지금까지 행방불명이기 때문에 이타치단의 응징은 자네밖에 맡길 사람이 없네. 지하도의 안에는 이타치단이 '심볼님' 라고 부르는 것이 있어서, 그것을 파괴하면 그들은 존재의의를 잃어버릴 것이오. '힘내주기 바라네-. 성공한다면 드릴과 키스정도는 해도 괜찮네-' 라고 대통령 각하도 말씀하셨소. 부탁하오.

● 미 션 설 명

NO. 42와 연관된 이야기. 이타치단의 본거지에서 그들이 숭배하는 심볼을 물리치면 클리어다. 저번에 뚫은 길 그대로 가다가 벽에 붙은 스위치를 무기로 맞추면 길이 더 나온다. 보스 심볼은 3단으로 이루어져 있는데 한 단을 물리치면 다른 한 단이 내려오게 되어있다. 그들의 공격은 한심의 극을 달리므로 설명은 않겠다. 주위를 돌러 다니며 탄을 쏘기만 하면 보스는 회전하다가 죽는다… 만약 데미지를 입는다면 ◎는 얻을 수 없다(주임이 그따위 적한테는 피해를 입으면 안 된다고 하니…).

▶그들의 희망

얼음의 탑(氷の塔)

N044 부탁해요 무-무-!(お願いムームー!)

● 의 뢰 서

from 무무성인

依頼書

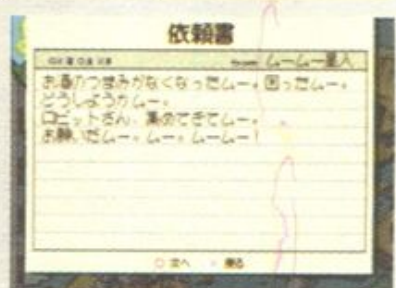
▲얼음 바닥에서 술안주를 찾으라고

술안주가 없어졌다무-.
곤란해무-.
어쩔까무-.
로빗씨, 모아주세요무-.
부탁해요무-. 무-. 무-무-!

● 미 션 설 명

무무성인의 음식을 얻어주는 것이 목적이다. 음식은 전부 4개이며 오징어, 어묵 등 군침 도는 술안주이다. 얼어있는 상태로 있기에 충격을 주어서 얼음을 깨고 얻어야 한다. 이곳의 바닥은 얼음이므로 미끄러지는 것은 당연한 일이다. 착지계산을 잘 해야 어이없는 추락을 방지할 수 있다. 적 중에 펭귄은 무시하고, 검은 대포와 눈의 결정 같은 적들의 원거리 공격을 조심하자. 4개의 음식은 얻는 순서가 있는데 그 순서를 지켜서 얻어야만 ◎를 맞는다. 실루엣과 실물을 잘 비교하여 얻자. 보물 상자는 2개. 그 중 한 개는 탑의 최상층에서 힘껏 점프하면 얻을 수 있다.

▲그들의 식욕은 우주가 안다

▲미끄러운 바닥에 착지할 땐 요주의

N045 교로메군 대폭주!(ギョロメ君大暴れ!)

● 의 뢰 서

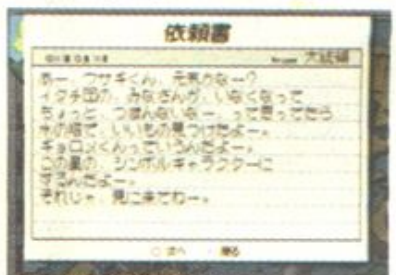
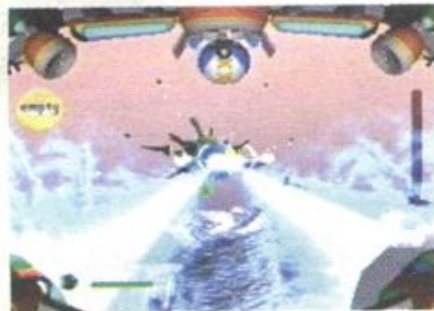
from 대통령

依頼書

▲매우 탈력적인 목소리

아-, 토끼군, 건강한가-?
이타치단이 모두 없어져버려서 좀 심심하구나- 라고 생각했는데 얼음의 탑에서 좋은 것을 찾았네. 교로메군이라고 하는데 이 별의 상징캐릭터로 할 생각이네. 그럼, 보러 오게나.

● 미 션 설 명

대통령이 이런 일을 벌이다니… 하나우마 별의 미래는 과연 무사할 수 있을까? 보스 교로메군은 탑의 옥상에서 깨어나 폭주하기 시작한다. 공격 패턴은 그리 많지는 않지만 공중전이 주무대가 되므로 까다롭다. 먼저 얼음 레이저를 쏘는 공격이 있는데 발사 시에 딜레이가 있으므로 피하기는 쉽다. 그런데 나중에는 전방에 수정을 만든 후 그곳에 레이저를 쏘아서 얼음 탄을 반사시켜

공격하므로 까다로워진다. 미리 그 주변에서 물러나 있는 것이 좋다. 다음은 몸의 가시를 내보내서 하는 공격이 있는데 가시 사이사이의 간격이 꽤 크므로 회피가 어렵지 않다. 공격을 하지 않고 머뭇거릴 때 보스 위에 올라타서 연속 공격을 먹여주자. 이때 공격 후 착지지점에 주의해야 한다. 특수무기가 대포라면 미션시작 시에 보스가 가만히 있을 때 사용해서 엄청난 데미지를 입힐 수 있다.

◀화려한 스타트!

▲레이저를 피해라

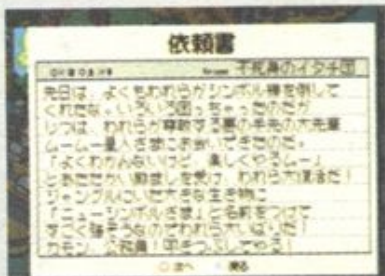
▲어느 샌가 돌아와 있는 도트

호니호니유적(ホニホニ遺跡)

N046 부활의 이타치단(復活のイタチ團!)

● 의뢰서

from 이타치단

저번에는 잘도 우리의 심볼님께 이겼더군. 여러모로 난처해졌지만 실은, 우리가 존경하는 악의 앞잡이이신 대선배 무무성인님을 뵐 수 있었다. "잘 모르겠지만 재밌겠다무-"라는 따뜻한 격려를 받아서 대 부활에 성공했다! 정글에 있는 커다란 생물에게 '뉴 심볼님'이라고 이름을 붙였는데 굉장히 강할 것 같기에, 우리들은 너무 기쁘다! 컴온, 공무원! 박살내주겠다!

▲부활했냐, 이타치단

● 미션 설명

재기에 힘쓰는 이타치단. 그들을 허무의 도가니 속으로 몰아주자. 보스는 저번의 엉빵한 그것과는 몰라볼 정도로 강하다. 게다가 장소도 협소하기 때문에 자칫하면 공격을 맞고 떨어질 수도 있다. 공격 패턴으로는 우선 보스 자체의 회전 공격이 있다. 이 공격은 점프해서 피하거나 밟는 것으로 넘길 수 있다. 그 다음에 있는 방패 던지기는 그리 위력적이지 못하니 걱정은 필요없다. 가장 주의해야 할 것이 점프해서 창으로 찍는 공격인데, 보스를 향해 무기를 쏘는 데에만 정신이 팔려있다 보면 얼떨결에 당하기 쉬우니 조심. 점프로 보스를 공격할 때는 위로 치켜드는 창에 찔리지 않게 주의를 요한다. 여기서는 대통령의 비행기에 의한 지원 공격도 있는데 무차별공격이라 아군, 적군을 가리지 않는다. 그 중 폭격은 그림자를 보고 피해야 하며, 무수한 창의 공격은 발사 모습을 보고 그 자리에서 얼른 피할 수밖에 없다. 데미지에 주의해서 클리어하면 ◎.

▲대통령의 비행기가 더 무섭다

▲네오 이타치단을 만드는 거다!

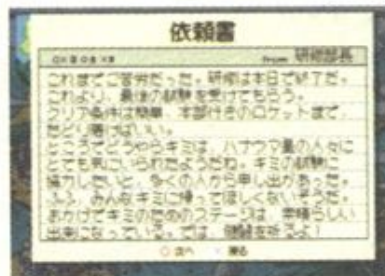
대공동(大空洞)

N046 시청으로 귀환!(市役所への歸還!)

● 의뢰서

from 연수 부장

여기까지 수고했네. 연수는 오늘로 종료이네. 이제부터 최후의 시험을 치르겠네. 클리어 조건은 간단. 본부 행의 로켓까지 도착하면 되네. 그런데 어찌된 건지 자네는 하나우마 별 사람들에게 굉장히 인기가 있는 것 같네. 당신의 시험을 도와주고 싶다고 많은 사람들로부터 얘기가 나왔네. 후후, 모두 자네가 돌아가는 것을 원하지 않는 것 같군. 덕분에 자네의 스테이지는 멋지게 장식될 것이야. 그럼, 건투를 빌겠네!

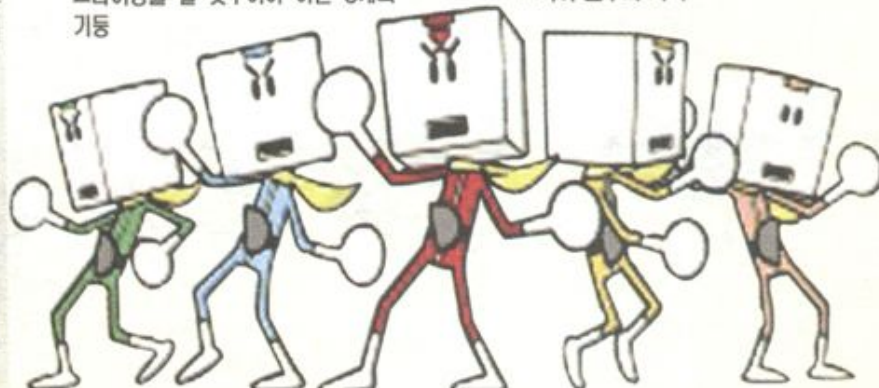
▲정이 들만 하니까 돌아오렌다

● 미션 설명

연수를 마친 로빗이 다시 시청으로 돌아가기 위해 거쳐야하는 미션. 게임의 막바지에 가까워서인지 난이도는 극상이다. 당근 4개를 얻고 골까지 도착하면 클리어다. 하지만 그 곳으로의 길이 만만치 않다. 처음의 당근은 점프만 잘 한다면 쉽게 얻을 수 있지만 그 다음부터가 문제이다. 두 번째 당근으로 가는 길에 3개의 하얀 기둥이 있는데 셋 다 회전속도가 다르다. 타이밍을 잘 맞추어 뛰던지 아예 기둥의 윗 부분을 밟고 지나가자. 또, 두 번째를 얻고 가다보면 깜빡거리는 발판들이 있는데, 생각보다 잘 떨어지지 않으므로 겁먹지 말고 과감히 지나가자. 세 번째 당근이 있는 곳을 지나서 원운동을 하는 발판들의 중앙에 마지막 당근이 있는 것을 확인할 수 있다. 발판이 그리는 원은 2개가 있는데 각각 회전 방향과 속도가 다르니 엄청 주의해야한다. 아마 제일 까다로운 부분이 될 것이다. 그곳만 지나면 드디어 골에 도착할 수 있다. 이곳의 보물상자는 점프로 충분히 닿을 수 있으므로 별 문제없이 얻을 수 있다. 이 미션에서 ◎를 받으려면 NO. 35 이상의 노가다가 필요하다. 당근을 E, X, I, T순으로 얻어야 하는데 이 맵에서의 실제 배치는 X, E, T, I순으로 되어있으므로 왕복 작업이 절대적으로 요구된다. 지금까지 쌓아온 실력과 뚝심으로 꼭 ◎를 받아내자!

▲사람들의 격려를 받으며…

▲타이밍을 잘 맞추어야 하는 3개의 기둥

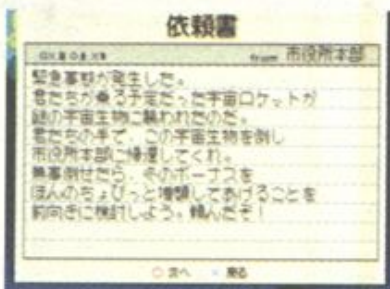
▲특히 요주의 지역

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

소혹성(小惑星)

N048 최후의 싸움!(最後の戦い!)

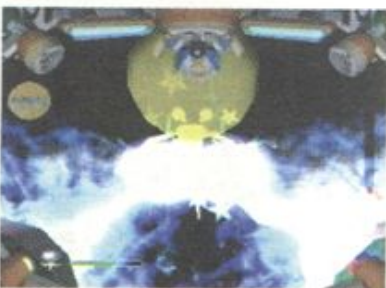
● 의뢰서

from 시청 본부

긴급사태가 발생했네. 자네들이 탈 예정이었던 우주로켓이 의문의 우주생물에게 습격당했다네. 자네들의 손으로 이 우주생물을 쓰러뜨리고 시청 본부로 귀환해 주게나. 무사히 물리친다면 겨울 보너스를 아주 쬐~끔 늘려주는 것을 진보적인 차원에서 검토해보지. 부탁하네!

▲보너스가 걸려있는 최종보스

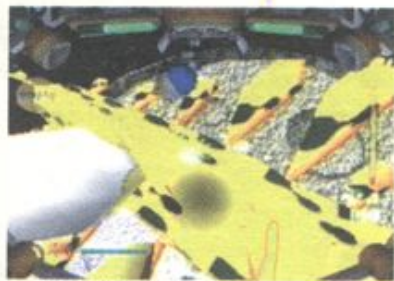
● 미션 설명

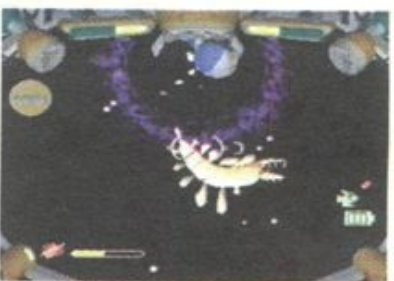
마침내 게임의 대단원에 이르렀다. 이제는 소혹성에서 보너스 수당이 걸린 (…) 마지막 보스와의 물러설 수 없는 한 판 승부만이 남았을 뿐이다. 보스는 2단계에 걸쳐서 로빗에게 공격을 해온다.

1단계에서는 색깔에 따라 공격과 행동을 알 수 있다. 빨간색일 때는 바닥에 원모양의 문장을 여러 개 만들어서 공격해온다. 이 원이 퍼져 가는 곳에 닿지 않게 점프로 피하거나 공격을 하자. 녹색일 경우에는 탄을 난사하는데 범위가 넓고 로빗을 향해 쏘므로 피하기가 뭐하지만 못 피하는 것은 아니다. 파란색일 경우에는 전방에 레이저를 쏘므로 맞기 싫으면 앞에 있지 말자. 검은색일 경우는 이동만 하므로 이때를 놓치지 말도록. 참고로 1단계의 보스한테는 시작부터 접근하여 특수무기인 대포와 기본공격을 연타하면 순식간에 보낼 수 있다.

▲가라 로빗!

▲속전속결이닷!

2단계의 보스는 모습이 완전히 다르고, 날아다니기 때문에 더욱 공격하기 어렵다. 게다가 내구력도 상상을 초월한다. 2단계에서는 크게 4가지의 공격패턴이 있다. 우선 유도성능이 있는 빛나는 2발의 탄을 쏘아대는데 이 때가 공격의 최적기이기도 하다. 서서히 날아오는 보스의 등에 올라타서 점프+무기공격을 감행하고 내려온 후, 뒤에서 서서히 다가오는 탄을 점프로 피하다 보면 자동 소멸된다(상쇄가 가능하긴 하다). 두 번째 패턴은 회전하면서 뿌려대는 엄청난 수의 전기 구슬탄. 이 때는 보스의 회전 때문에 위에 올라타기도 어렵고 탄 자체에 약간의 유도성능이 있으므로 얌전히 피해있는 것이 좋다. 탄이 터지면서 나오는 충격파에도 판정이 있으므로 되도록 근처에 가지 말자. 세 번째 패턴은 공간이 일그러질 정도의 레이저를 발사하는 것인데 보스의 위가 가장 안전한 곳이므로 역시 미리 올라타서 안마해주자. 네 번째 패턴은 보스의 에너지가 반 이하가 되면 나타나는데, 갑자기 상승하여 공중에 블랙홀 같은 것을 만들어 공격해 온다. 이 블랙홀은 당연히 흡입력이 있고 서서히 내려오는데, 닿게된다면 엄청난 데미지를 선사해준다. 등을 돌려 무조건 멀리 떨어져서 버티도록 하자. 점프를 한다면 블랙홀에 맞게 되므로 절대로 하지 말자. 이때는 보스도 다른 공격을 하지 않으므로 그나마 다행이다. 이 네 가지의 패턴을 숙지하고 끈질긴 근성으로 맞서다 보면 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

▲이대로 끝나지 않는다!

▲안마 서비스

▲정신없이 뿌려댄다

▲헉, 블랙홀 크라스터!

엔딩 후에는…

엔딩을 본 후에는 클리어 데이터를 세이브 할 수 있고, 그 데이터를 로드해서 이어서하기(つづきから)를 선택하면 정식 공무원이 된 로빗이 다시 하나우마 별로 파견되어 진다. 이 후에는 해결 못했던 나머지 의뢰를 공략할 수 있고, 48개의 의뢰를 전부 해결하면 특수무기의 무제한 사용과 부스트 게이지의 충전시간 단축의 혜택도 얻을 수 있다. 또한, 도트카드 100장 수집에 성공하면 궁극의 3번째 AI인 도트(!)를 얻게 된다. 정의감으로 충만한 도트의 목소리를 꼭 감상하도록 하자!

진짜 엔딩?

모든 의뢰의 평가에서 ◎를 받는다면 하나우마 별의 주민들이 로빗을 격려하는 파티를 연다는 내용의 로빗 개인 엔딩이 나온다. 여기서는 각 캐릭터들의 뒷 이야기도 나온다. 이 엔딩은 나중에 추억(おもいで)의 메뉴에서 주민카드(住民カード)를 통해 다른 캐릭터들의 개인 엔딩과 함께 다시 볼 수 있다. 잘 감상하도록.

●장르:어드벤처 ●제작사:키드 ●발매일:9월 30일 ●발매가:6,800엔

놀이는 끝이다

메모리즈 오프

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
사운드	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

일본'전격 G's 매거진'의 표지 일러스트를 비롯, 다방면에서 활동중인 인기 일러스트레이터 '사사키 무츠미'를 전면적으로 내세워 홍보를 해온 「메모리즈 오프」가 드디어 발매되었다. 왠지 모르게 센티멘탈해지는 계절. 지금 이 가을을 적시는 당신만의 감미로운 로맨스가 지금 시작된다.

공략 … 프리티사미

간단한 시스템, 간단한 설명

제작사인 키드 측에서는 스토리를 충분히 만끽할 수 있도록 시스템을 최대한 간략화 했다고 하는데, 사실 스토리의 완성도는 좀 그렇다 쳐도 시스템만큼은 정말 간단하다. 일반 어드벤처 게임처럼 캐릭터들과 대화를 하면서 게임이 진행되고 중간중간 나오는 선택지에 의해 게임의 분기가 일어난다. 게다가 귀찮은 육성도, 맵 이동도 없다. 그저 모든 것은 대화로 진행될 뿐…. 간단히 말해 얼마 전 새턴으로 발매된「WITH YOU」와 거의 동일한 시스템을 가지고 있다고 보면 된다. 하지만 어드벤처라기보다는 연애 시뮬레이션에 가깝기 때문에 오랜만에 제대로 된 어드벤처를 기대한 사람은 조금 실망할지도….

▲ 순전히 사사키 무츠미의 캐릭터 성으로 승부를 거는 게임이다

조작방법은?

방향키	선택문에서 사용
×	메뉴화면 열기
△	지나간 대사 보기
□, ○	대사 선택
R1	자동스킵
R2	스킵
L1, L2	대사 창을 사라지게 한다

타이틀 화면

● **START (스타트)**

게임을 시작한다! 대부분의 플레이어가 처음에는 이 모드를 선택하게 될 것이다.

● **LOAD(로드)**

세이브 데이터가 있을 경우 세이브한 곳부터 게임을 시작할 수 있다.

● **ALBUM(앨범)**

한번 본 이벤트 CG를 볼 수 있다. 참고로 모 인터넷 사이트와 달리 무료이므로 마음껏 감상하자. 물론 아이디와 패스워드도 필요없다. 당연히 카드도…(우웃, 어디서 돌이).

● **MUSIC(뮤직)**

한번 이상 클리어하면 생기며 게임상의 음악을 들을 수 있는 커맨드. 상당히 좋은 음악이 많으니 必聽.

● **VOICE(보이스)**

모든 캐릭터로 엔딩을 보면 생기는 메뉴. 게임에 쓰였던 무려 5383개의 음성을 들을 수 있다. MD에 녹음해서 친구에게 자랑하거나 하는 만행은 저지르지 말자!

▲ 타이틀 화면

▲ 과연 이것을 오프닝이라고 해야할지? 하지만 이것을 오프닝이라고 한다면 나는 지금 오프닝을 보고 있을지도 모른다

5+1=?

게임에서 공략 가능한 여인은 다섯. 그러나 주인공의 추억 속에서 존재하는 소꿉친구 아야카를 포함하면 여섯 명이 된다. 아야카의 경우는 기본 캐릭터와 달리 게임의 진행도중 주인공의 회상으로 스토리가 진행되며, 아야카의 엔딩은 베드엔딩이 된다. 옛 추억에 매달리지 말라는 제작사의 충고?

▲ 이런 엔딩에 속으면 안된다

세이브 데이터의 활용

메모리즈 오프의 가장 큰 강점은 시스템 데이터를 포함한 메모리 카드의 단 2블록만으로 80개의 세이브 데이터를 저장할 수 있다. 즉 모든 분기마다 적당히 세이브를 해놓고 조금만 생각해서 플레이한다면 단 한번의 플레이로 모든 캐릭터의 엔딩을 볼 수가 있다. 하지만 게임을 하다보면 왜 80개의 세이브 데이터 공간이 필요한지 절실히 느끼게 된다.

▲ 80개의 공간을 언제 다 사용하나? 하겠지만 진행할수록 오히려 부족하다는 것을 느낀다

엔딩 or CG

앞에서 말한 대로 메모리즈 오프는 2블록에 80개의 세이브 데이터를 저장할 수 있다. 그러나 이것을 이용하더라도 모든 캐릭터의 엔딩을 보기는 쉽지만 모든 CG는 모으기 힘들다. 따라서 스토리의 이해와 공략이 목적인 유저는 단시간 내에 모든 캐릭터의 엔딩을 보고 CD를 처박아두겠지만 컬렉터의 기질이 있는 사람이라면 당연히 모든 CG를 모으기 위해 수많은 나날을 혈안으로 지새울 것이다. 더군다나 이 게임에서는 호감도의 미묘한 차이가 엔딩과는 상관없이 이벤트를 좌우하기 때문에 문어다리 공략으로는 절대로 모든 CG를 모을 수 없다. 방법은 단 한가지. 모든 이벤트 CG를 보고 싶다면 한 명의 캐릭터만 집중적으로 공략해야 한다. 이 방법을 쓴다면 각 캐릭터 당 1, 2장의 CG를 제외한 모든 CG를 모을 수

▲ 이것을 다 모은다고 키드에서 표창장을 주는 것은 아니지만 컬렉터의 기질과 자기 만족을 위해서 모든 CG를 모아야 한다

있을 것이다. 하지만 모든 CG를 모으려면 상당한 노가다를 감수해야 한다. 자! 당신의 선택은?

그의 이름은 미카미 토모야

이 게임은 특이하게도 주인공의 이름이 정해져 있다. 오로지 '미카미 토모야'로서 게임을 진행해야 한다. 하지만 덕분에 모든 캐릭터들이 주인공의 이름을 그대로 불러주니 그다지 나쁘지는 않다만 현재 모 게임에서 '이모셔널 보이스'란 시스템을 채용하는 이 마당에 이런 것은 좀 성의 없지 않은가? 차라리 「투 하트」 처럼만 했었더라도…. 그래도 일본에선 이름이 토모야인 사람은 기쁠지도 모르겠지만 국내에서는 가능성이 없으니 차라리 자신의 이름이 토모야라고 암시를 걸어보는 것은 어떨지….

각 캐릭터 등장 날짜

각 캐릭터가 등장하는 날짜는 아래의 표와 같다. 특히 '이부키 미나모'는 선택지의 선택에 따라 등장날짜가 변하니 자세한 것을 공략차트를 참고하도록 하자. 그리고 얼마 전 키드의 홈페이지에서 메모리즈 오프 등장 캐릭터의 인기투표가 있어서 특별히 결과를 공개한다. 하지만! 어째서 미나모가 6위인 것인지! 난 절대 인정할 수 없어. 이건 조작이다! 다시 하자 이놈들아! 일본에서는 이다지도 캐릭터를 보는 눈이 없다는 건가? 전국의 150만 로리콘 추종자들이여, 각성하라!!

인기순위	이름	등장 날짜
1위	후타미 시온	3일
2위	이마사카 유에	1일
3위	히츠키 아야카	??
4위	온하 카오루	1일
5위	키리시마 코요미	2일
6위	이부키 미나모	4or5일

공략에 들어가기 전에

이 게임은 각 캐릭터에게 호감도가 설정되어 있고, 대화에 따라 호감도가 점차 높아지는 아주 평범한 시스템을 채용하고 있다. 하지만 그 난이도 설정에 문제가 있다는 치명적 오류가…. 계속 한 캐릭터의 호감도만 높이다가 후반부에 잠시 다른 캐릭터의 호감도가 올라가면 갑자기 후자의 엔딩이 나오기도 한다. 즉, 사소한 대사에서도 상당한 호감도가 왔다 갔다 하니 대사의 선택은 신중히 하자. 그리고 공략에 실리지 않은 선택지는 호감도에 영향을 미치지 않는 것이니 간단히 신경끄자(사소한 일에 신경쓰면 뼈 삭는다)!

▲ …라고 했지만 사소한 일에 목숨거는 필자

眞히로인 히츠키 아야카

그녀야말로 진정한 히로인! 주인공과는 중학교 시절 사귀던 사이였으나 불의의 사고로 '추억 속의 그녀'로 남는다. 그래도 등장회수는 다른 캐릭터 못지 않다는 쾌거를 이루었다.

공략 포인트

아야카의 스토리를 진행시키는 방법은 실로 간단하다. 게임을 진행하다 보면 중간 중간 그녀의 스토리가 주인공의 추억 속에서 진행되고, 공략 캐릭터에게 차이거나 차거나 하면 '역시 난 아야카를 잊을 수 없어'라는 말과 함께 아야카의 엔딩이 나오게 된다. 하지만 말이 좋아 아야카 엔딩이지 이런 걸 엔딩이라고 집어넣은 제작자들의 그 용기에 경의를 표한다.

이벤트 정리

▲ 주인공이 책을 안가지고 와서 보여주는 아야카. 하지만 보여주는 것은 좋은데 너무 밀착하는 것은 좀…

▲ 아야카와 데이트. 지금은 주인공과 함께 있을 수는 없지만 과거에는 사귀던 사이였으니 이 정도는 당연

▲ 주인공은 아야카에게 드디어 자신의 마음을 고백하고 둘의 기나긴 소꿉친구로의 사이는 이로서 종지부를 찍는다

▶ 아야카의 앨범 모드에는 이런 잡다한 사진도 포함되어 있다

목티를 입은 히로인 친구

이마사카 유에

아이카가 없는 이 시점에서 일단은 히로인. 주인공의 소꿉친구로 속으로 내심 주인공을 좋아하고 있다. 언제나 그렇듯이 극히 평범한 히로인으로 주인공에게만 시끄럽게 구는 정말 평범한 캐릭터. 현재 교내에서 가장 많은 남자의 데이트 신청 거부하기 기록을 보유하고 있으며, 이래저래 무난한 캐릭터. 필자에게도 이런 소꿉친구가 있었다면, 필자는 지금 좀더 평온한 인생을 살고 있었을 것이다.

▲ 작은 투자로 큰 기쁨을 누릴 수 있는 것은 아니지만 그래도 없는 것 보단 낫다

점심 이벤트

10월 3일에서 10월 5일에 걸쳐 점심 이벤트가 발생한다. 여기선 특별히 이벤트 CG가 추가되는 것도 아니고, 호감도를 대폭적으로 상승시킬 수 있는 것도 아니지만 최소한의 조건으로 초반의 호감도를 올려놓는데 아주 중요한 역할을 한다.

생물실 이벤트

유에의 호감도를 대폭적으로 상승시킬 수 있는 중요 이벤트. 역시 특별한 CG가 추가되는 것은 아니지만 대사의 선택기가 많고, 대부분 중요한 선택기이기 때문에 주의를 요한다.

▶ 이 이벤트 없이는 유에의 엔딩을 보기 힘들 걸…

공략 포인트

일단은 히로인인 만큼 가장 무난하며 특별히 어려운 선택기도 없다. 게다가 호감도도 첨부터 높게 설정되어 있어 모 게임의 赤髮히로인처럼 슈퍼맨이 되어 주길 원하는 것도 아니니 이래저래 맘에 드는 캐릭터. 기본적인 것은 아래의 차트대로만 진행하면 되고, 특히 10월 6일에 일어나는 생물실 이벤트에서는 호감도를 대폭 상승할 수 있으니, 여기서 공략 여부가 판가름된다고 해도 과언이 아니다. 주의할 점은 다른 캐릭터의 호감도를 너무 높여 놓으면 유에의 호감도가 더 높더라도 다른 캐릭터 쪽으로 엔딩이 흐를 수 있으니, 이 밸런스를 유지하는 것이 중요하다. 괜히 여기저기 찝적대다 아야카 엔딩으로 흘러가기 딱 좋은 캐릭터.

이벤트 정리

▶ 허구한날 등장하는 지하철 이벤트. 그냥 유이와 있다보면 자주 보게될 것이다

▲ 할 말 없다. 그저 주인공이 부러울 뿐이다

▲ 쳇… 각도가 조금 나쁘군…

▲ 좌절은… 있다

공략 차트

NO	날짜	시간	대사 선택
1	1일	아침	遠慮しておく(사양한다)
2	1일	방과후	ええ?そうかぁぁ?(아? 그런가?)
3	2일	아침	ちゃんと應えてやるか (제대로 대답해 줄까)
4	2일	방과후	「ゴメン悪かった」と素直に謝る (미안하다고 솔직하게 사과한다)
5	3일	아침	もう一度寢られるかな? (한번 더 잘 수 있을까)
6	3일	점심	教室に戻る(교실로 돌아간다)
7	4일	점심	唯笑のいままでの記録(지금까지 유에의 기록)
8	4일	아침	唯笑の家にでも追いかけるか(유에의 집으로 찾아 가볼까)
9	4일	오전	唯笑だ(유에다)
10	4일	점심	外食してみようかな(외식할까)
11	5일	점심	買いにいく(빵을 사러간다)
12	5일	점심	やっぱり教室だよな(역시 교실이)
13	6일	방과후	ま, 歸っても大丈夫だろ(뭐 돌아가도 괜찮겠지)
14	6일	방과후	やっぱり付き合うしかないか(역시 함께 갈 수밖에 없나)
15	6일	저녁	服装か? (복장인가?)
16	6일	저녁	昔からこうだったな… (옛날부터 이런식이었다)
17	6일	저녁	せっかくだから公園でも~ (모처럼 왔으니 공원에라도)
18	6일	저녁	分かった一緒に歸ってやるよ (알겠어, 함께 돌아가 줄께)
19	8일	아침	とても氣になる(굉장히 신경쓰인다)
20	8일	아침	サボってしまえ(땡땡이 친다)
21	18	방과후	いいや行かなくても(아니, 가지 않아도)

가짜 레이

후타미 시온

외국에서 살다가 모국으로 돌아온 소녀. 어니나 다를까 다른 사람과의 접촉을 최대한 피하며, 혼자 있기를 좋아한다. 하지만 그런 그녀의 진정한 모습은…

▲ 정말 징하게도 떨어트린다. 차라리 그냥 버려라!

손수건 이벤트

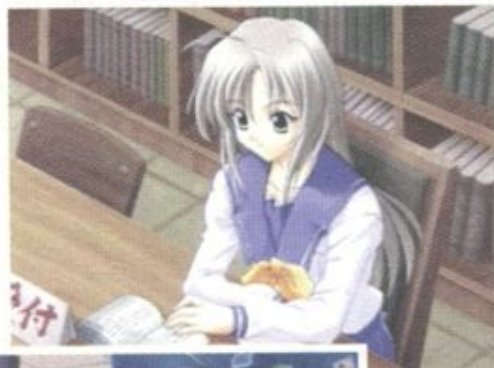
아래의 표를 보면 알겠지만 시온은 10월 3일에 아침에 발생하는 선택기의 선택에 따라 다른 모습으로 등장한다. 여기서 만남 2로 진행을 하게 되면, 시온이 손수건을 떨어뜨리는 이벤트가 발생한다. 이 이벤트는 특별히 호감도가 많이 상승하는 것은 아니지만 한번 이 이벤트가 발생하면 연속적으로 손수건 이벤트 2와 손수건 이벤트 3으로 이어지니 조금이라도 호감도를 더 높이고 싶다면 반드시 만남 2로 갈 것을 권한다.

공략 포인트

일단 시온을 어떻게 만나느냐가 중요하다. 손수건 이벤트도 있고, 그 외 여러 호감도의 상승을 위해서는 만남 2의 쪽이 좋다. 특히 시온의 경우 난이도가 높지는 않지만 다른 캐릭터에 비해 5일에 있는 점심 이벤트를 시작으로 시험공부 이벤트 등 중요 이벤트가 산재해 있으니 웬만하면 놓치지 말자. 시온 공략의 키 포인트는 도서실에 있다고 해도 과언이 아니니 시온을 공략하려면 도서실과 친해져야 한다(지금 자신의 학교에 도서실에 어디에 있는지도 모르는 당신? 고생 좀 해야할 걸). 시나리오 면으로 보나 캐릭터 성으로 보나 가장 완성도가 높은 캐릭터는 후타미 시온일 것이다.

이벤트 정리

▲ 시온이 처음 전학왔을 때의 CG.

▲ 정원에 나와서 점심을 먹는다를 선택하면 볼 수 있는 CG

▶ 시험 공부하러 도서실에 가면 시온을 만날 수 있다.

◀ 레이 스타일의 캐릭터에서만 볼 수 있는 저 특유의 표정을 보라

▲ 드디어 둘의 마음은 통하고… 와는 전혀 관련없는 CG다

▲ 결국 두 사람은 행복하게 살았다는 전설이…

공략 차트 (★는 주요 이벤트)

NO	날짜	시간	대사 선택
1	3일	아침	もう一度寝られるかな?(조금 더 잘 수 있을까?)→2 いや!絶對に寝る(아니! 반드시 잔다)→4
2	3일	아침	시온을 만나고 强く呼んでみる(크게 불러 본다)→ 시온과의 만남 1
3	3일	아침	시온과의 대화 同じクラスの三上智也だ(같은 반인 미카미 토모야다)
4	3일	아침	시온과의 만남 2
5	4일	오전	雙海さんだ(후타미다)
6	4일	오후	손수건 이벤트 4를 클리어하면 발생
7	5일	점심	★次の授業の支度をする(다음 수업 준비를 한다)
7	5일	점심	★校庭だな(교정이군) 또는 保健室だな(보건실이군)
7	5일	점심	おどかして追い拂う(위협해서 몰아낸다)
7	5일	점심	やっぱり飮まない(역시 마시지 않는다)
8	5일	오후	손수건 이벤트 2, 8을 클리어하면 발생
9	8일	오후	基本に充實に敎室だよな(기본에 충실하게 교실에서)
10	8일	오후	손수건 이벤트 3, 8을 클리어하면 발생
11	9일	오후	天氣もいいし校庭かな(날씨도 좋고 교정으로)
12	9일	오후	靑春の詩を歌ってみる(청춘의 시를 읊어본다)
13	11일	오후	★ゴメンちょっと用事が(미안 조금 일이)
14	11일	방과후	★圖書室で勉强(도서실에서 공부)
14	11일	방과후	★誰かに借りる(누군가에게 빌린다)
15	12일	점심	★ゴメン今日も勘弁してよ(미안, 오늘도 좀)
16	12일	방과후	★圖書室で勉强する(도서실에서 공부한다)
17	13일	점심	雙海さんに借りる(후타미씨에게 빌린다)
18	13일	방과후	圖書室で勉强(도서실에서 공부)
19	15일	방과후	「語句の頭」を…(「어구의 머리」를…)→「死ね」の…(「죽어」의…)→「豫定」(「예정」)
20	15일	방과후	ずっといられるといいな(계속 함께 있을 수 있으면 좋을 텐데)
21	16일	방과후	★圖書室に行ってみる(도서실에 가본다)
22	17일	방과후	★圖書室に行く(도서실에 간다)
23	28일	오전	★このまま待つ(이대로 기다린다)
24	30일	오전	★いや, もういやなんだ(아니, 그런 건 이제 싫어)

S(uper?) M(ario?)은 없다!

키리시마 코요미

학교매점에서 임시로 근무하는 누님. 편집부 내에서는 일명 빵집 아줌마로 통한다. 역시 이런 류의 게임에 반드시 등장하는 연상의 누님 캐릭터. 하지만 문제는 여왕 캐릭터도 아니고, 그렇다고 남자의 로맨스가 느껴질 엄자 있는 몸도 아니고(헉·· 위험하군) 그렇다고 플레이어를 푸근히 감싸주는 포근함을 가진 것도 아닌 그냥 나이만 많은 캐릭터(「미츠메테 나이트」의 '클레어'가 생각나 그리워지는군…).

▲ 매점 아줌마와 학생의 신분을 넘는 장대한 대 서사시를 위해서는 이 이벤트를 봐두는 것이 좋다

옥상 이벤트

점심 시간에 매점에서 빵을 산 후 옥상에서 먹는 것을 세 번 반복하게 되면, 코요미의 호감도가 상승한다. 어째서 돈주고 빵 사먹는데 코요미의 호감도가 상승하는 지는 의문이지만 조금이라도 호감도를 높이기 위해서는 필수. 또한 이 이벤트를 거쳐 호감도를 올려놔야 안전하게 상점가 이벤트를 볼 수 있게된다.

상점가 이벤트

10월 10일에 일어나는 상점가 이벤트는 호감도가 일정이상 올라가 있다면 자동적으로 발생한다. 또한 이 이벤트가 없으면 10월 13일에 일어나는 요리 이벤트가 발생하지 않고, 자연히 이벤트 CG하나를 날리게 된다. 엔딩에는 그다지 상관없다고 해도 이벤트 CG를 위해서라면 필견 이벤트!

▲ 이 이벤트 없이도 엔딩을 보는데는 아무런 지장이 없다.

공략 포인트

간단하다! 세상에서 제일 간단하다! 이렇게 공략하기 쉬운 캐릭터는 ×급생의 옆집 아줌마(?)이후 첨이다. 코요미의 호감도를 높이기 위해서는 일단 매일같이 매점을 들락날락 거리는 것이 좋다. 뭐 대부분 학창시절 매점하고는 친하게 지냈을 테니 이것은 별 문제없겠고…. 그리고 코요미가 무언가를 부탁해올 때는 모두 들어주는 것이 좋다. …… 이렇게 말은 했지만 사실 본인의 경우 다른 캐릭터 공략에 실패한 후 베드엔딩을 보기가 싫어 코요미에게 갔더니 코요미의 엔딩이 나오더라는…. 楽勝! 楽勝!

이벤트 정리

▶ 빵집의 아가씨는 예뻐요

▲ 코요미의 부탁을 들어주게 되면 이 CG를 볼 수 있다

▶ 코요미의 요리 이벤트 발생. 이 이벤트 CG가 코요미의 CG 중 가장 얻기 힘들 것이다

공략 차트

NO	날짜	시간	대사 선택
1	2일	점심	謙虚になってみる(겸허해 진다)
2	3일	아침	もう一度寝られるかな?(한번 더 잘 수 있을까)
3	3일	오전	やっぱり外だな(역시 밖에서)
4 @	3일	점심	屋上で食べる(옥상에서 먹는다)
5	4일	점심	購買でいいや(매점에서 먹는다)
6	4일	점심	屋上で食べる(옥상에서 먹는다)
7	5일	점심	パンを買いにいく(빵을 먹으러 간다)
8	5일	점심	やっぱり教室だな(역시 교실에서)
9	5일	점심	もう一度パンを買いにいく(한번 더 빵을 사러간다)
10	8일	아침	あまり気にならない(별로 신경 쓰지 않는다)
11	8일	점심	いいっよ別に(별로 상관없어요)
12	9일	점심	暖かいから屋上だな(따뜻하니 옥상에서)
13	10일	저녁	상점가의 코야미 이벤트(호감도가 높으면 발생)
14	11일	★점심	いいっよ別に(별로 상관없어요)
15	12일	점심	いいっよ別に(별로 상관없어요)
16	12일	점심	がんばるように励ます(힘내라고 격려한다)
17	13일	★방과후	教室で勉強する (교실에서 공부한다)
18	14일	★저녁	「さとう」「しお」「す」「しょうゆ」「みそ」
19	14일	★저녁	小夜美さんって…(코야미씨는)
20	21일	★저녁	デートに誘いたかったんだろ(데이트 신청을 한다)

▲ 코요미: 무겁지?
주인공: 알면 됐어

▶ 자식 좋겠군…

밀레니엄 로리

이부키 미나모

드디어 나왔다. 모든 게임의 꽃이자 모든 미소녀 게임의 활력소가 되는 로리 캐릭터… 라고 생각했지만 주인공을 오빠(おちゃん)라고 불러주는 것도 아니고, 그렇다고 선배님(先輩)이라 자상하게 불러주는 것도 아니고, 그냥 토모아씨라고 부르는 만행을 저지르는 세기말 로리 캐릭터. 그림 그리는 것을 좋아하며 다행히도 몸은 약하대뭐가 다행인데?)

▲ 훗! 넌 이미 죽어있다…… 는 아니군

이 이벤트가 발생하는 조건은 바로 2개. 첫 번째는 미나모와 전날인 10월 9일에 공부 이벤트를 본 상태일 것. 또 하나는 코요미의 호감도가 일정 미만일 경우 일어난다. 특히 후자의 경우인 코요미의 호감도의 경우 조금만 올려놓아도 바로 코요미의 상점가 이벤트가 발생하므로 미나모와 코요미를 동시 공략하려는 사람은 조금 힘들지도….

공략 포인트

공략에 그다지 어려움은 없다. 그냥 모든 것이 계획대로 진행될 뿐… 하지만 이벤트들의 조건이 조금 까다로워(다른 캐릭터에 비해) 호감도의 미묘한 밸런스 조절이 요구된다. 특히 코요미와의 호감도가 조금만 높아도 10일에 미나모 이벤트가 아닌 코요미의 상점가 이벤트가 발생하므로, 미나모를 공략할 때는 특히 코요미의 동시 공략은 자제하도록 하자. 하지만 코요미의 이벤트가 나왔다고 해서 미나모의 공략이 불가능해지는 것이 아니다. 단지 조금 찝찝할 뿐…! 그나저나 미나모의 시나리오, 처음에는 '칸노 히로유키'의 작품처럼 방대하게 펼쳐지지만 제대로 수습되는 것이 없으니 원…. 내 이놈의 키드를 그냥…!

이벤트 정리

▲ 미나모와의 첫 만남. 어떻게 만나던지 같은 CG가 나온다

▶ 비를 맞으며 주인공을 기다리고 있었다

▲ 이 CG는 데이트 장소를 선택할 때의 분기에서 볼 수 있다

공략 차트

NO	날짜	시간	대사 선택
1	4일	아침	「唯笑の家にでも(유예의 집에라도)」→5, 「やっぱりもう(역시 한번더)」→2
2	4일	아침	一言してからするか(한마디할까) 미나모와 만남1
3	4일	방과후	遠慮しておく(사양한다)
4	4일	방과후	好き(좋아해)
5	5일	아침	미나모와 만남 2
6	5일	점심	パンを買いにいく(빵을 사러간다)
7	5일	점심	分けない(나누지 않는다)
8	6일	방과후	ここは素直に保健室に行くか…(여기서는 순순히 보건실로 가는 게)
9	6일	방과후	やっぱりやめとこう、薬は(역시 약은 그만두자)
10	8일	아침	★あまり気にならない(별로 신경쓰지 않는다)
11	8일	방과후	★教えろ→12(가르쳐준다), 教えない(가르쳐주지 않는다)→19
12	9일	방과후	★言われた通り黙って見る。(말하는 대로 가만히 지켜본다)
13	9일	방과후	「感想」ってと聞く(감상?이라고 묻는다)
14	10일	낮	そうだな よっていくか(그럴군, 들렀다 갈까)→15, やめとく。ここでマンガ…
			(그만두자, 여기 만화가…)→16
15	10일	낮	みなもちゃんを捜してみる(미나모를 찾아본다)
16	10일	낮	もう店を出よう(이제 가게를 나가자)
17	11일	점심	★ゴメンちょっと用事が(미안, 조금 일이)
18	11일	방과후	★図書室で勉強(도서실에서 공부)
19	12일	점심	★ゴメン今日も勘弁してよ(미안, 오늘도 좀 봐줘)
20	12일	방과후	★自宅で勉強する(자기 집에서 공부한다)
21	12일	방과후	★確かめてみる(확인해 본다)
22	18일	방과후	行ってみるか
23	-	-	★ 玄関に出る(현관에 나간다)

▲ 역시 데이트 시의 이벤트 CG. 모든 역사는 데이트에서 시작된다

▶ 유예와 미나모와 함께 즐거운 낙엽놀이

▲ 병원을 뛰쳐나와 바다를 보고 싶다는 미나모

有口無言

오토하 카오루

그냥 이런 류의 게임에 등장하는 평범한 전학생. 머리 스타일을 보면 알겠지만 성격은 보이쉬. 도대체가 종잡을 수 없는 성격을 가진 캐릭터로 무슨 생각을 하는지 전혀 알 수가 없다.

▲ 저기… 공부하자…

공부 이벤트

아래의 표대로 진행해 왔다면 10월 13일 자동적으로 공부 이벤트가 발생한다. 이 이벤트가 나오면 카오루의 호감도가 상당히 상승해 있다는 증거. 또한 이 이벤트가 발생하지 않으면 17일에 발생하는 시험종료 기념 쫑파티 이벤트가 발생하지 않으므로, 카오루의 엔딩을 보고 싶은 사람은 미리 미리 준비할 것.

공략 포인트

일단 중요 이벤트가 많다. 이들 이벤트는 엔딩에 막대한 영향을 미치므로 절대로 놓치지 말자. 또한 카오루의 성격이 쿨하기 때문에 우유부단한 태도를 취하거나 거짓말을 하게 되면 다정하게 당신을 맞이해 주는 아야카를 볼 수 있을 것이다. 특히 설정된 이벤트를 전부 클리어해야만 발생하는 이벤트나 호감도가 높아야만 발생하는 이벤트가 있다. 그러니 카오루의 엔딩을 보기로 결심했다면, 딴 짓 하지 말고 카오루에게만 집중적으로 대시할 것! 그리고 특이하게도 마지막에 베드엔딩과 함께 추가되는 CG가 있으니 이도 놓치지 말자. (그냥 속 편하게 선택기마다 세이브 해놓는 게 좋을지도…)

이벤트 정리

▶ 역시 자주 등장하는 CG

▲ 고향에도 지금쯤 뻐꾹새 울겠지

▲ 무… 무거워…

공략 차트

NO	날짜	시간	대사 선택
1	1일	아침	一緒に行く(함께 간다)
2	1일	수업 중	話しちゃうか… (말해 버릴까)
3	2일	점심	諦めて帰る(포기하고 돌아간다)
4	2일	점심	素直に礼を言うか…(솔직하게 고맙다고 말할까)
5	3일	오전	やっぱり外だな(역시 밖에서)→7 誰かに弁当を(누군가의 도시락을)→6
6	3일	점심	ああ(아아)
7	3일	점심	屋上で食べる(옥상에서 먹는다)
8	4일	점심	★購買でいいや(매점에서 먹는다)
9	4일	점심	★屋上でいいや(옥상에서 먹는다)
10	5일	점심	★パンを買いにいく(빵을 사러간다) 4일에 미나모를 만났다면－11, 만나지 않았다면－12
11	5일	점심	パンを分ける(빵을 나눈다)
12	5일	점심	★天気もいいし屋上で決定(날씨도 좋으니 옥상으로 결정)
13	6일	방과후	★7, 8, 9, 12를 전부 클리어하면 발생
14	11일	점심	★ゴメンちょっと用事が(미안. 일이 좀)
15	11일	방과후	★家で勉強(집에서 공부)
16	12일	점심	★教えてあげる(가르쳐 준다)
17	12일	점심	ゴメン小夜美さん(미안 코요미씨)
18	13일	방과후	★호감도가 높으면 발생
19	16일	방과후	★一緒に勉強する(함께 공부한다)
20	17일	방과후	★을 전부 클리어하면 발생
21	21	오전	そんな事あるはずがない(그럴 리가 없어)
22	26일	오전	受け取る(받는다)
23	1일	수업 중	★デートする(데이트한다)

▼ 재밌게 영화보다…

▶ 울지마

◀ 운다… 이유는?

▲ 서점에서 무언가를 열심히 찾고 있는 카오루

▶ 하지만 역시 해피엔딩

▲ 이 CG를 보기 위해서는 카오루의 데이트 신청을 거절하면 된다. 그리고 베드엔딩

●장르:S · RPG ●제작사:NEC INTERCHANNEL ●발매일:9월30일 ●발매가:6,800엔

선과 악이 뒤바뀐 세계

블랙매트릭스 AD

(BLACK/MATRIX AD)

그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

새턴용 10만장 한정판매 이후 재판을 통해 유저들을 금전적으로 울렸던 블랙 매트릭스. 스토리는 물론이고 택틱스의 시스템에서도 새로운 시도와 높은 완성도를 보인다. DC판은 달라진 연출과 구성을 통해 GD 2장으로 제작되었다. 플레이를 기록한 본 공략을 통해 부족하나마 택틱스적인 도움을, 대화집과 내용요약을 통해 심란한 스토리를 이해하는데 도움이 되었으면 한다.

공략 …· 이완 곤잘레스 뽕항

시작합니다

NEW GAME

게임을 처음부터 시작한다. 플레이어의 근성도에 따라 난이도를 선택할 수 있다.

Easy 초심자용 모드. 새턴용에는 없던 난이도. 부담 없이 스토리를 즐길 수 있다.

Normal 중급자용 모드. 언제나 평범한 것은 어중간하기마련.

Advanced '남자라면 어드밴스드!' 라지만 노예일 뿐. 숨겨진 잠재기의 사용과 랭크의 상승을 노린다면 이것으로 하는 것이다.

LOAD GAME

'비주얼 메모리(별매)를 이용해서 세이브 한 데이터를 불러온다'. 별매품이 필요하답니다 그려. 세이브는 고맙게도 7블록밖에 사용하지 않으므로 분기마다 저장을 할 수 있어 좋다.

CONFIG

게임의 설정을 변경한다. 게임 도중에도 언제라도 바꿀 수 있으니 고심할 필요는 없다. 메시지 속도와 사운드 관련의 옵션을 조정할 수 있고, 헬프 메시지의 유무를 선택할 수 있다.

주인공과 주인장 그리고 부록들

아벨(アベル)

블랙 매트릭스 AD의 주인공. 하얀 날개를 가진 노예로 현재 기억 상실 중. 그를 사랑하는 주인님을 구하기 위해 세상을 뒤엎는다. YS의 아돌과 같은 맥락인지 말이 없다. 대사의 '…'부분은 플레이어의 생각대로 임의로 대처해주면 즐거울지도. 아벨의 잠깐 나오는 목소리의 성우는 사이킥포스 오리지널 비디오 애니메이션의 변을 연기한 세키토모 카즈.

도미나(ドミナ)

아름다운 스트레이트 헤어의 청초(清楚)한 이미지의 주인님. 캐릭터 디자이너 왈, "이 정도라면 누구라도 좋아할 수 있는 히로인을 만들겠습니다"에서 나온 캐릭터라는데, 주인으로서의 존재감은 부족한 듯. 상냥한 주인님을 원한다면 선택하시길. 간호사 복장을 보기 위해 선택을 보류하게 될지도. 담당 성우는 건버스터의 타카야 노리코를 연기한 히타카 노리코.

크레쥬(クレージュ)

단발에 건강한 몸. 보이시의 전형. 자신을 'ボク'라 부르는 만큼 성격도 짐작할 수 있다. 숏 컷에 보이시한 건강함이 좋다면 주인으로 삼자.

프리카(プリカ)

한마디로 로리콘을 위한 주인님. 롤빵머리가 차밍 포인트라고는 하지만, 단지 '오빠'라는 말을 들을 수 있으므로 그것을 원한다면 선택이다! 실제로 '오빠'라는 말이 나올 때마다 '흐뭇'해 하는 프×티×미의 모습을 볼 수 있었다. 울음이 많다는 건 솔직하다는 증거일까. 담당 성우는 테일즈 오브 판타지아의 '아체' 외에도 스치파이 마작과 각종 자레코 게임에서 만나볼 수 있는 카나이 미카.

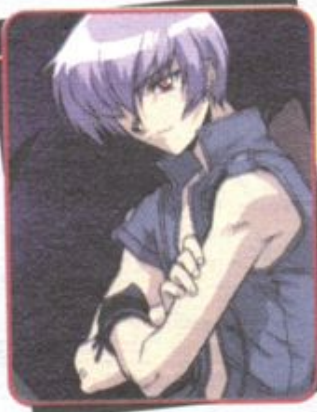
미셰트(ミシェット)

메이드복의 주인님이라는 첫인상에서부터, 성숙한 몸에 어린 마음이라는 설정의 혼란스러운 주인님. 그야말로 프리티한 로리타 타입이라고 누군가는 설명한다. 핑크색과 곰돌이를 좋아하는 극단적인 상황. 거친 말투와 제멋대로인 성격은 외로움에서부터 온다고 하지 않았던가. 담당 성우는 에반게리온의 아스카로 유명해진 미야무라 유코(그래서 그런지 아스카와 목소리의 톤이 정말 같다).

프라하(プラハ)

여왕님 타입이라 하지 않을 수 없다. 하지만 혼잣말을 들어보면 아벨에 대한 진한 배려가 느껴진다. 누님이 필요하다면 선택이다. 주인님이라는 말이 가장 잘 어울리지 않는가.

제로(ゼロ)

여성 유저를 위한 주인님. 혹은 위험한 남성 유저를 위한 것일지도.

루피루피(ルピルピ)

요하네의 제자로 밝은 성격의 소유자. 스승인 요하네를 마음에 두고 있지만 말한 적은 없다. 취미는 복수일기 쓰기. 담당성우는 여신 전문 성우로 각종 여신을 담당하고 있는 이노우에 키쿠코.

마르코(マルコ)

하얀 날개의 혁명을 노리는 지하 조직의 리더. 최초로 대사신의 갑옷을 각성시킨다. 우정을 믿는다.

레블롭스(レブルロブス)

자신의 주인을 죽이고 진정한 자유를 찾아 떠도는 죄인. 자신보다 강한 자를 주인으로 삼겠다는 신념을 가지고 있다.

필리포(ピリポ)

골고다 감옥의 간수이지만, 몸이 약한지라 동료들에게 괴롭힘 당하고 있다. 주인공의 힘으로 돌연 하얀 날개로 변화, 동료가 된다. 진정한 용기를 찾기를 원한다.

가이우스(ガイウス)

부유층 학살에 재산을 빼앗은 특수 절도 상해죄의 청년. 가난한 자들에게 재산을 나누어준다는 의적스러운 일을 한 죄인이다. 어느 세상에나 있기 마련인가.

의 한을 품은 길동은…일 리 없고, 루피루피를 마음에 두고 있다. 정의를 신념으로 삼고 있다.

요하네(ヨハネ)

한때는 대신관이라는 직위를 가지고 권력층에 속해 있었으나, 대사신의 갑옷을 연구한 죄로 골고다로 유배를 당한다. 하지만 그곳에서 주인공을 만나게 된다. 뭔가 숨기는 것이 있는 듯한 인상이다.

HP에 따른 상태 변화

통상

피로

사망

사멸

상태	증세
통상	별 문제 없이 잘 싸운다.
피로	캐릭터의 HP가 1/3이하가 된 경우, 아파하며 웅크리게 되고, 공격력이 20%떨어지게 된다. 더불어 일정 BP 이상의 마법이나 소환마법을 사용할 수 없다.
사망	HP가 0이 된 경우, 바닥에 쓰러지게 된다. 하지만 회복하면 일어날 수 있다.
사멸	사망한 상태에서 한번 더 공격을 받아 뼈가되어 사라진 상태. 전투 후에 부활하지만 경험치를 받을 수 없다. 서브 캐릭터의 경우는 영원히 나락으로 떨어지며, 장비도 함께 가지고 사라져 영영 볼 수 없게 된다.

마법에 의한 상태 변화

병명	증상	병명	증상
석화	일정시간 동안 움직일 수 없으며 물리공격을 받지 않는다.	잠	일정시간 동안 움직일 수 없으며 모든 공격을 다 받는다.
BP동결	일정시간 동안 마법과 잠재능력을 사용할 수 없다.	능력 상승	일정시간 동안 능력치가 25% 상승
마비	일정시간 동안 행동력이 1이 된다.	능력 저하	일정시간 동안 능력치가 25% 감소
독	일정시간 후에 HP가 감소한다.		

보조 마법에 의한 상태 변화

상태	효과
완전 배리어	일정시간 동안 물리공격과 마법공격으로부터 피부를 보호해 준다. 공격을 받고 나면 효과가 사라진다.
마법 공격 배리어	일정시간 동안 마법공격으로부터 유닛을 보호해준다. 공격을 받으면 효과가 사라진다.
물리 공격 배리어	일정시간 동안 물리공격으로부터 유닛을 보호해준다. 공격을 받으면 효과가 사라진다.
STR다운	일정시간 대상 유닛의 STR이 저하된다.
INT다운	일정시간 대상 유닛의 INT가 저하된다.
ZOC소거	일정시간 대상 유닛의 ZOC가 소거된다.

완전 배리어 / 마법 공격 배리어 / 물리 공격 배리어 / STR다운 / INT다운 / ZOC소거

■아이템

상점에서 구입하거나 적을 쓰러뜨리면 나오는 아이템들. 특히 포션의 경우는 시간대 별로 효과가 증가하는 것이 8가지가 더 존재하니, 사용하기 전에 시간을 확인하자.

약품명	효능 및 효과	정가	비고
포션(ポーション)	캐릭터의 능력에 따라 HP를 30~100회복	200	사망 상태 회복 시 1회복
블루 캐어(ブルーキュア)	잠, 독, 능력 저하를 회복	100	
옐로우 캐어(イエローキュア)	마비, 석화, 동결을 회복	200	
레인보우 캐어(レインボウーキュア)	모든 능력치 이상을 회복	800	
엘릭서(エリクサー)	HP를 완전 회복	10000	사망 상태 회복 시 완전 회복
피의 병(血のボトル)	BP를 일정량 회복	5000	소량 회복
짙은 피의 병(冥血のボトル)	BP를 일정량 회복	8000	대량 회복
BP100	전체 BP를 100올려준다	5000	
BP500	전체 BP를 500올려준다	8000	
BP1000	전체 BP를 1000올려준다	15000	
BP2500	전체 BP를 2500올려준다	30000	
BP5000	전체 BP를 5000올려준다	50000	
힘의 술(力の酒)	STR이 1증가		
지식의 물(知識の水)	INT가 1증가		
질풍의 열매(疾風の實)	DEX가 1증가		
끈끈한 콩(粘りけのある豆)	VIT가 1증가		

■액세서리

액세서리는 무기와 방어구 외에 추가로 장비하는 것으로, 사용시 능력치의 변화나 특수한 효과가 있다. 상점에서 구입하거나 전투를 통해 얻을 수 있다.

이름	가격	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	효과
토비트의 돌(トビトの石)	2000	10	0	2	0	0	0	
유디트의 돌(ユディトの石)	2000	0	10	0	2	0	0	
마카바이의 돌(マカバイの石)	2000	10	0	0	0	2	0	
에스테르의 돌(エステルの石)	2000	5	5	0	0	0	2	

어리석은 자의 황금(愚者の黄金)	5000	5	5	2	2	2	2	
토비트의 반지(トビトの指輪)	4000	15	0	4	0	0	0	
유디트의 반지(ユディトの指輪)	4000	0	15	0	4	0	0	
마카바이의 반지(マカバイの指輪)	5000	15	0	0	0	4	0	
에스테르의 반지(エステルの指輪)	6000	10	10	0	0	0	4	
시라의 반지(シラの指輪)	5000	0	0	4	0	4	0	
바르크의 반지(バルクの指輪)	5000	0	0	0	4	0	4	
토비트의 팔찌(トビトの腕輪)	7000	0	0	6	0	0	0	
유디트의 팔찌(ユディトの腕輪)	7000	0	0	0	6	0	0	
마카바이의 팔찌(マカバイの腕輪)	7000	0	0	0	0	6	0	
에스테르의 팔찌(エステルの腕輪)	7000	0	0	0	0	0	12	
시라의 팔찌(シラの腕輪)	10	0	0	10	0	10	0	
바르크의 팔찌(バルクの腕輪)	10	15	0	6	6	0	12	
오니키스 메달(オニキスメダル)	1000	0	0	0	0	0	0	잠을 방지한다
오팔 메달(オパールメダル)	1500	0	0	0	0	0	0	독을 방지한다
에메랄드 메달(エメラルドメダル)	2000	0	0	0	0	0	0	마비를 방지한다
사파이어 메달(サファイアメダル)	2500	0	0	0	0	0	0	BP동결을 방지한다
펄 메달(パールメダル)	5000	0	0	0	0	0	0	석화를 방지한다
가네트 메달(ガーネットメダル)	5000	0	0	0	0	0	0	잠, 독을 방지한다
토파즈 메달(トパーズメダル)	10	0	0	0	0	0	0	마비, BP동결, 석화를 방지한다
프라치나 메달(プラチナメダル)	10	0	0	0	0	0	0	잠, 독, 마비, BP동결, 석화를 방지한다

■마법

기본적으로 마법을 사용할 수 있는 캐릭터는 요하네와 루피루피뿐이지만 액세서리로 뿔을 장비하면 다른 캐릭터도 마법을 사용할 수 있게된다.

이름	효과	사용BP
포이조 클라우드(ポイゾクラウド)	독상태로 만든다	8
파라라이스컬(パラライスカル)	마비상태로 만든다	12
스톤 페트라(ストーンペトラ)	석화상태로 만든다	18
레이큐어(レイキュアー)	상태이상을 회복한다	10
반 클라우드(ウンクラウド)	독의 구름으로 데미지를 준다	23
애시드 스톰(アシドストム)	독의 바람으로 데미지를 준다	31
좀비화(ゾンビ化)	사망상태의 캐릭터를 좀비로 만든다	5
힐(ヒール)	체력을 회복한다	9
좀비폭(ゾンビ爆)	좀비를 자폭시켜 주변에 데미지를 준다	29
루미나 크로스(ルミナクロス)	빛으로 데미지를 준다	17
헬 게이저(ヘルゲイザー)	불기둥으로 데미지를 준다	18
아스트랄(アストラル)	대상의 능력치를 높여준다	9
네크로 커맨드(ネクロコマンド)	좀비를 발광시켜 데미지를 준다	37

이름	효과	사용BP
레지 고스트(レジイーゴスト)	대상의 능력치를 낮춘다	9
리치(リッチ)	BP를 흡수한다	13
메테오 포스(メテオフォス)	운석으로부터의 광탄으로 데미지를 준다	11
노스레이스(ノースレイス)	얼음기둥으로 데미지를 준다	20
리림(リリム)	체력을 회복한다	26
샌드맨(サンドマン)	대상을 잠재운다	31
사나토스(サナトス)	번개로 데미지를 준다	64
블러디커스(ブラディカース)	동결상태로 만든다	15
루릭 레이(ルリックレイ)	빛의 기둥으로 데미지를 준다	10
루릭 가드(ルリックガード)	적의 마법을 1회 완전 방어	11
루릭 힐(ルリックヒール)	체력을 회복한다	28
루릭 소드(ルリックソード)	대상의 HP를 격감시킨다	20

■혼(ホーン)을 이용한 획득 마법

제5장-5의 전투에서 얻을 수 있는 뿔을 캐릭터가 착용하면 캐릭터마다 다른 마법을 사용할 수 있다. 상황에 따라 바꿔 껴줌으로써 전투 효과를 극대화하자. 레벨에 따라 얻을 수 있는 마법은 다음과 같다.

캐릭터	레벨	마법
아벨	10	힐
레볼롭스	15	루릭 레이
	30	루릭 가드
가이우스	5	포이조 크라우드
	15	파라라이스컬
필리포	20	루릭 소드
	25	루릭 힐
루피루피	15	좀비화
도미나	5	힐
	5	레이큐어
	10	루릭 힐
	30	사나토스
프리카	10	루릭 레이
	15	헬 게이저
	20	애시드 스톰
크레쥬	10	블러디커스
	15	아스트랄
	15	레지 고스트
미세트	10	리림
	15	샌드맨
	30	사나토스
프라히	5	메테오 포스
	10	노스 레이스
제로	5	힐
	10	헬 게이저
	15	레지 고스트
린	5	스톤 페트라
	10	헬 게이저
	15	노스 레이스
유니	5	브라디커스
	10	루릭 힐
미리온	5	노스 레이스
	10	번 크라우드
티르시스	5	샌드맨
	10	릿치
	15	루릭 소드
핌	10	루미나 크로스
	20	네크로 커맨드
미스테아	10	아스트랄
	15	루릭 가드
파우어	10	포이조 크라우드
	15	파라라이스컬
	20	스톤 페트라
페리티	5	레이큐어
	5	아스트랄
	10	레지 고스트
젤	5	힐
	5	루릭 레이
	10	노스 레이스
	13	릿치
아크엔	5	포이조 크라우드
	8	리림
	12	루릭 가드
루비	6	메테오 포스
	7	루릭 레이
	8	헬 게이저
	9	애시드 스톰
	15	사나토스
사무엘	15	헬 게이저
엘림	15	힐
	15	레이큐어
라이라	10	릿치
	15	루릭가드

■정령을 감동시켜라

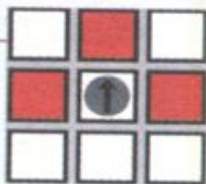
전투 맵의 곳곳에는 정령이 잠들어있다. 크리스탈을 이용 정령을 찾아 그곳에 마법의 범위가 미치게 사용하면 정령이 나타나서 각각 독자적인 마법을 사용한다. '뒤집기 한판' 같은 요소는 아니므로 목숨걸고 깨울 필요는 없다. 엘보 한방 정도? 하지만 엘보 한방이 무서운 결과를 초래할 수도 있다는 사실을 알아두자.

시간의 정령	시간을 36시간 앞으로 돌린다.
바람의 정령	모든 유니트를 남서쪽으로 1마스 이동시킨다.
차원의 정령	24시간 동안 ZOC의 발생능력을 없엔다.
어둠의 정령	공격당하는 쪽의 행동력을 24시간 동안 -1 시킨다.
소리의 정령	24시간 동안 마법을 사용할 수 없게 한다.
빛의 정령	공격당하는 쪽의 영역의 모든 수치를 24시간 동안 -1 시킨다.

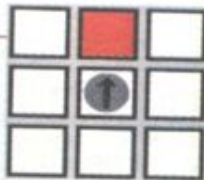
ZOC란 무엇이란 말인가

각각의 유닛에는 공격형태와 무기가 설정되어 있다. 이것의 형태에 따라 몇 가지 형태의 공격 가능 범위가 정해지게 된다. 공격 커맨드 선택시 붉은 커서로 표시되며, 효과적인 공격과 회피를 위해 알아둬야 한다. ZOC를 제압하는 자, 미션을 제압한다.

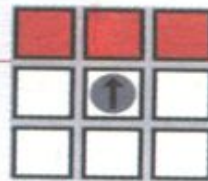
■기본 ZOC 영역

대부분의 유닛의 공격 형태. 아벨, 레브롭스, 가이우스, 요하네, 마르코, 아크엔, 타르시스 등이 이 형태이다.

공격 형태	무기	거리	공격 가능 고저차 (-는 아래쪽, +는 위쪽으로의 공격 한계를 말한다)
종 베기	검	1	-2, +2
	도끼	1	-3, +2
	봉	1	-1, +2
때리기	단검	1	-0, +2
	로드	1	-0, +0
	지팡이	1	-0, +1
	프레일	1	-1, +2
찌르기	단검	1	-0, +1
	검	1	-0, +1
	레이피어	1	-1, +1
	봉	1	-1, +1

■휘두르기 ZOC 영역

채찍을 가진 유닛의 ZOC 영역이다. 창과는 달리 적 유닛이 서로 붙어있으면 뒤쪽의 유닛을 공격할 수 없다. 젤이 사용한다.

공격방법	무기	거리	공격 가능 고저차
휘두르기	채찍	3	근접: -3, +3 / 1마스 뒤: -2, +2

■횡베기 ZOC 영역

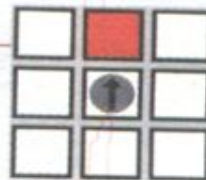
대각선으로 공격할 수 있는 유일한 공격법으로 상대의 반격을 미연에 방지할 수도 있다. 루피루피와 듀나의 ZOC 영역.

공격방법	무기	거리	공격 가능 고저차
횡베기	단검	1	정면: -0, +2 / 45도: -0, +0
	검	1	정면: -1, +1 / 45도: -0, +0

■찌르기 ZOC 영역

창을 가진 유닛의 패턴. 유닛이 서로 붙어있으면 공격할 수 없고, 고저차나 1마스의 거리가 필요하다. 가이우스, 마르코, 아크엔, 듀나가 사용한다. 이 ZOC영역을 가진 유닛이 2개가 있을 때, 둘 모두 대기형을 '반격'으로 하고 적군을 두 아군 유닛 사이에 넣고 2마스 공격을 하면 한 턴에 모두 4번의 공격을 할 수 있다. 물론 아군에게 한번씩 공격을 당하게 되므로 기초 체력이 중요하다(라고 하지만 아군끼리는 1의 데미지).

공격방법	무기	거리	공격 가능 고저차
찌르기	창	2	근접: -3, +3 / 1마스 뒤: -2, +2

■활 ZOC 영역

사정거리가 5지만 앞에 장애물이 있으면 걸려버린다. 필리포와 프리카가 사용한다.

공격방법	무기	거리	공격 가능 고저차
쏘기	활	5	-7, +7

마을에서 하는 일

여타 RPG와 같이 마을에서는 대화를 통한 정보 획득과 서브캐릭터를 얻기 위한 일을 할 수 있고, 자유 전투를 벌일 수 있기도 하다. 음침한 올리브색 수도승 복장을 한 녀석에게 말을 하면 된다. 전투에 들어가기 전에는 메뉴 화면이 뜨는데 스타트 버튼을 이용해 불러낼 수 도 있다.

메뉴	하는 일
상태(状態)	유닛의 패러미터를 볼 수 있고, 무기, 갑옷, 액세서리를 장비한다.
의식(儀式)	무기에 피를 먹여 각성시킨다. 검혈(劍血)은 무기를 각성시키고, 정화(淨化)는 다시 피를 받는다. 일단 검혈 후에 정화하면 BP의 절반을 받게된다.
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다.
상점(ショップ)	아이템을 구입할 수 있다.
잠재일람(潜在一覧)	잠재 능력을 한눈에 본다.
시스템(システム)	세이브, 로드, 설정을 부른다.
세이브(セーブ)	게임 진행 상황을 저장한다.
로드(ロード)	저장한 부분부터 다시 진행한다.
설정(コンフィグ)	CONFIG화면으로 들어간다.
나가다(出る)	마을 밖으로 나간다.

전투에 앞서서

전투에 나갈기 전에 10명을 선발로 뽑아야 한다. 정한 뒤에는 유닛의 BP를 분배한다.

패러미터	의미
LV	캐릭터의 레벨
HP	캐릭터의 체력, 현재 수치 / 최대 수치
BP	캐릭터의 블러디 포인트, 현재 수치 / 최대 수치
STR	캐릭터의 완력, 물리 공격력을 나타낸다.
INT	캐릭터의 지력, 마법의 효과를 나타낸다.
VIT	캐릭터의 생명력, 방어력을 나타낸다.
DEX	캐릭터의 기용, 행동의 숙련도와 정확도를 나타낸다.
MOV	전투시의 이동력, 왼쪽부터 평지, 높은 곳으로, 낮은 곳으로 갈 때의 이동력을 나타낸다.
공격타입	캐릭터의 공격 방법, 레벨 옆에 마크로 표시
무기타입	캐릭터가 장비한 무기의 종류, 레벨 옆에 그림으로 표시

●공격 타입

전투에 나갈기 전에 10명을 선발로 뽑아야 한다. 정한 뒤에는 유닛의 BP를 분배한다.

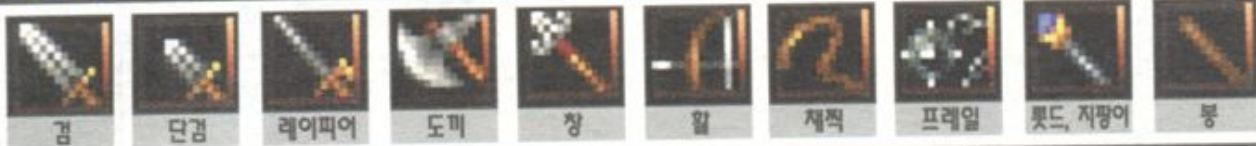
종베기
횡베기
찌르기
때리기
채찍
활

●대기 형태

방어
반격

회피

●무기 타입

검
단검
레이피어
도끼
창
활
채찍
프레일
롯드, 지팡이
봉

전투에 임하여

전투 맵으로 나가기 전에 유닛의 배치를 해주어야 한다. 적의 위치와 지형을 고려하여 배치하자. 초반 승부의 결정적인 역할을 한다.

전투시 커맨드

행동력이 있는 아군 캐릭터에 커서를 두고 버튼을 누르면 다음과 같은 커맨드가 나온다. 행동력은 기본적으로 2를 가지고 있으며, 이동, 공격 마법의 행동을 하기 위해 행동력이 1씩 소모된다. 같은 행동을 2번 할 수는 없다. 유닛이 없는 곳에서 A를 누르면 유닛이 할 수 있는 일이 그림으로 표시된다. 유닛의 주시 방향을 바꾸기 위해서는 X버튼을 누르면 된다. 그리고 적의 턴이라도 A버튼을 눌러두면 유닛의 방향을 바꿀 수 있는 기회가 주어지므로 적의 움직임에 따라 적절히 대처하자.

이동(移動) 캐릭터를 이동시킨다. B를 누르면 이동 전의 위치로 간다.

공격(攻撃) 물리공격을 한다. 잠재기의 사용 여부를 결정한 뒤 공격 목표를 정한다. Y버튼을 한번 누르는 것으로 나오게 할 수도 있다.

마법(魔法) 마법을 사용한다. 마법을 지정한 뒤 목표 유닛이나 지점을 선택하여 사용한다.

도구(道具) 아이템을 사용한다. 한 턴에 4개까지만 사용 가능하다.

보혈(補血) 행동력 2를 소모하여 피를 보충한다. 다른 행동을 하기 전에 해야하므로 주의

상태(状態) 캐릭터의 상태를 본다. 무기의 교체가 가능하다.

대기형(待機型) 반격(反撃), 방어(防禦), 회피(回避)등 상대의 공격에 대한 반응을 정한다. 자코를 상대로 빠른 종결을 원한다면 반격을, 그 외에는 방어를 선택하는 것이 안전하다.

갑옷소환(鎧召喚) 대사신의 갑옷에 깃들어 있는 마력을 사용한다. 주위의 동료의 행동력까지 6이 필요하며 많은 BP를 소모한다. BP를 300전후로 사용하는 하위 소환과 600전후로 사용하는 상위 소환이 있다.

전투시 시스템 커맨드

전투시 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 일을 할 수 있다.

턴(ターン) 캐릭터를 이동시킨다. B를 누르면 이동 전의 위치로 간다.

유닛 일람(ユニット一覧) 전투에 참가한 유닛의 상태를 한눈에 볼 수 있다.

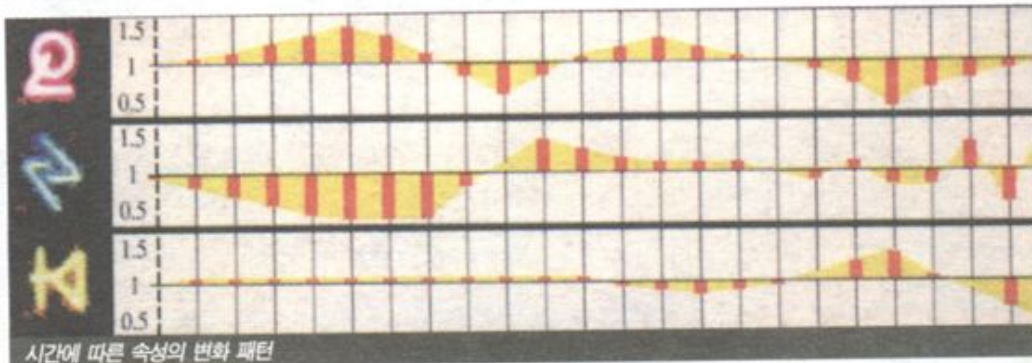
아이템 일람(アイテム一覧) 아이템을 한눈에 볼 수 있다.

잠재 일람(潜在一覧) 유닛의 잠재능력을 한눈에 볼 수 있다.

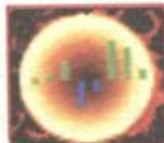
후퇴(後退) 자유전투시 후퇴할 수 있다.

설정(コンピィグ) 설정 화면으로 들어간다.

마법 바이오리듬

블랙 매트릭스의 전투시에는 유닛의 행동 경과에 따라 시간이 흐르게 되고, 그에 따라 마법이나 아이템의 효과가 증폭 혹은 감소된다. 표를 보는 법은 다음 그림과 같고, 특성이 다른 마법을 사용하면 그 때부터 그 특성의 바이오 리듬 상태가 진행되기 시작한다. 세 번째 반짝이는 칸이 현재의 상태이며 위쪽으로 높을수록 효과가 증대된다.

시간에 따른 속성의 변화 패턴

효과반전

바이오리듬의 효과가 반전된 상태. 이 상태에서는 마법의 효과도 거꾸로 나타나게 된다.

효과유지

바이오리듬의 흐름이 멈춘 상태. 효과가 변화하지 않는다.

무기와 잠재기

의식을 통해 무기에 피를 먹여 각성시키면 숨어있던 잠재능력을 찾게 된다. 다음은 무기의 리스트와 특성, 그리고 잠재기를 정리하였다. 무기 리스트의 마지막 항목에 써있는 잠재기의 번호는 잠재기 리스트의 번호를 뜻한다.

● 무기

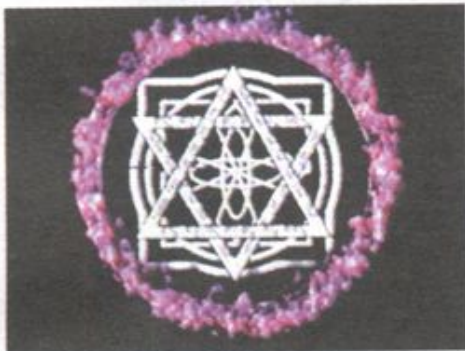
종류	이름	STR	INT	VIT	DEX	잠재기
단검	나무봉(木の棒)	2	0	0	0	없음
	나이프(ナイフ)	2	0	0	0	24, 25, 41
	데거(ダガー)	42	0	0	0	3, 23, 45
	마시나이프(マーシーナイフ)	16	0	0	8	9, 12, 25
검	숏 소드(ショートソード)	3	0	0	0	1, 2, 16
	그라디우스(グラディウス)	5	0	0	0	2, 25, 39
	커트라스(カトラス)	7	0	0	0	3, 41, 45
	가비시미터(ガービーシミター)	9	0	-5	0	1, 2, 3
	파르시온(ファルシオン)	10	0	5	0	2, 8, 39
	피로 소드(ピローソード	12	0	0	5	18, 37, 41
	브로드 소드(ブロードソード)	12	0	0	0	1, 3, 41
	드레스 소드(ドレスソード)	14	5	0	0	4, 17, 24
	파랏슈(パラッシュ)	14	0	0	0	23, 41, 45
	백 소드(バックソード)	18	0	10	0	4, 26, 33
	싱크레아(シンクレア)	16	0	0	0	6, 9, 39
	다마스커스 소드(ダマスカスソード)	18	0	0	0	5, 7, 8
도끼	액스(アクス)	8	0	0	0	1, 23, 45
	비리온 액스(ビリオンアクス)	12	0	5	0	4, 14, 18
	배틀 액스(バトルアクス)	14	0	0	0	1, 9, 41
	헤드 액스(ヘッド アクス)	18	0	0	0	23, 24, 45
찌르기 검	프루레(フルーレ)	11	0	0	0	5, 13, 45
창	스피어(スピア)	5	0	0	0	3, 16, 41
	그레이브(グレイブ)	9	0	0	0	23, 24, 41
	멜빈 스피어(メルビンスピア)	11	0	0	0	2, 37, 38
	파루치잔(パルチザン)	12	0	0	0	24, 25, 45
지팡이	지팡이(杖)	1	2	0	0	9, 12, 45
	뼈의 지팡이(骨の杖)	2	4	0	0	10, 16, 24
	크리스탈 롯드(クリスタルロッド)	4	6	0	0	25, 28, 40
	카바라의 지팡이(カバラの杖)	6	6	10	10	3, 16, 27
	주엘 롯드(ジュエルロッド)	9	11	0	0	10, 14, 45
프레일	모닝스타(モーニングスター)	6	2	0	0	2, 23, 45
채찍	위프(ウイップ)	2	0	0	0	3, 25, 41
	로즈 위프(ローズウイップ)	5	0	0	0	1, 23, 45
	체인 위프(チエインウイップ)	9	0	0	0	2, 14, 39
	피에 젖은 채찍(血染めの戦鞭)	11	0	10	10	18, 29, 45
	사복의 채찍(蛇腹の戦鞭)	15	0	0	0	9, 26, 39
	비누스 위프(ヴィヌスウイップ)	17	10	0	0	5, 27, 42
활	숏보우(ショートボウ)	1	0	0	0	1, 16, 39
	롱보우(ロングボウ)	3	0	0	0	1, 2, 41
	코루루보우(コルルボウ)	5	0	5	0	3, 16, 45
	뱀가죽 활(蛇鱗のボウ)	9	0	0	0	24, 25, 40
	가스트라페텐(カストラフェテン)	11	0	0	10	4, 11, 14

● 잠재(潜在)리스트

번호	이름	사용BP	효과
1	하보룸(ハボリュム)	8	약한 화염의 속성 공격 추가
2	호카롤(フォーカロル)	8	약한 물의 속성 공격 추가
3	후루후루(フルフル)	8	약한 번개의 속성 공격 추가
4	바이몬(バイモン)	25	강한 화염의 속성 공격 추가
5	뷔네(ヴイネ)	25	강한 물의 속성 공격 추가
6	바리데트(バリデッ)	25	강한 번개의 속성 공격 추가
7	하우레스(ハウレス)	15	고저차 상하 4단 공격
8	아에슈마(アエシュマ)	15	방어 무시 공격
9	화라스(ファラス)	20	HP흡수 공격
10	아쿠라하일(アクラハイル)	20	HP흡수 공격
11	카라브(カラブ)	20	HP흡수 공격
12	아이니(アイニ)	15	BP흡수 공격
13	타스쿠트(タスクト)	15	BP흡수 공격
14	타라브(タラブ)	15	BP흡수 공격
15	마루화스(マルファス)	20	아무일도 일어나지 않는다
16	자로비(ザロビ)	15	사용 유닛의 레벨만큼 추가 데미지 공격
17	구시온(グシオン)	20	잠을 자게 하는 속성 추가 공격
18	시스라우(シスラウ)	20	독 속성의 추가 공격
19	제이루나(ゼイルナ)	15	마비 속성의 추가 공격
20	샤크나(シャクナ)	20	동결 속성의 추가 공격
21	바봐니(バヴァニ)	20	석화 속성의 추가 공격
22	엔드레스(アンドラス)	20	낮은 확률로 즉사 효과
23	베레트(ベレト)	10	상대 유닛을 1마스 후퇴 시킨다
24	가프(ガープ)	15	상대와 위치 교대

번호	이름	사용BP	효과
25	단타리온(ダンタリオン)	10	상대 유닛의 ZOC속성 소거
26	무르무르(ムルムル)	18	기본 STR 저하
27	바라트론(バラトロン)	15	기본 INT 저하
28	바루만(バルマン)	25	대기 시간 중 1회의 물리 공격을 방어
29	아레부란케(アレブランケ)	20	대기 시간 중 1회의 마법 공격을 방어
30	토우키화트(トウキファト)	30	대기 시간 중 1회의 어떠한 공격도 방어
31	아가레스(アガレス)	35	마법 바이오 리듬 정지
32	바사고(ヴァサゴ)	25	마법 바이오 리듬 반전
33	루비간테(ルビガンテ)	25	헬 게이저, 화염의 기둥으로 공격
34	헤이그로트(ヘイグロト)	30	노스 레이스, 얼음 기둥으로 공격
35	헬레이커(ヘルレイカー)	70	사나토스, 번개탄으로 공격

번호	이름	사용BP	효과
36	R·W·R	80	네메시스 블로우, 빛의 폭발로 공격
37	루루파스(ルルパス)	0	높은 곳에서 공격력 강화
38	파날까르프(パナルカルプ)	0	기본 공격력 강화
39	바람(バラム)	0	즉사 효과 무시
40	파푸스(パプス)	0	대기형에 상관없이 반드시 반격
41	자렌(ザレン)		6CT마다 HP3 회복
42	사부르스(サブルス)		6CT마다 HP6 회복
43	자르브리스(ザルブリス)		6CT마다 HP 6 회복
44	하웬(ハウエン)		사정거리 +2
45	라움(ラウム)	20	같은 무기 종류일 때, 무기 교환
46	F·D·M	20	낙하물 추가 공격

프롤로그

우리들이 악이라고 하는 것은 전부 선으로 바뀐 세계. 이곳에는 검은 날개를 가진 이들과 하얀 날개를 가진 이들만이 존재했다. 전자는 고귀한 검은 날개의 사람이라 불리우며 강력한 지위를 가지고, 하얀 날개를 가진 이들을 천히 여기며 노예로 삼았다. 이 상황을 설명하기 위해 검은 날개의 사람들은 다음과 같은 이야기를 만드는데….

제사장: *멀고 먼 옛날, 세계는 사랑이라고 하는 거짓된 신념을 가진 위선자 GOD에 의해 지배당했습니다. 그러던 어느 날, 세계에서 구세주로 운명지어진 위대한 대천사 메피스트님이 대악신 GOD가 있는 곳에서 흰 날개의 사신들과 대적하게 되었으며, 아버지 사탄의 이름으로 우리들을 위한 성전을 시작하게 되었습니다*

프리카: *아니야….*

제사장: *하늘을 둘로 가른 전쟁은 6백 6십 6일 동안 계속 되었고, 결국 메피스트님은 우매한 사신들을 이 마법의 도시 미니아르 근처 여기저기에 봉인하였습니다. 이러한 모든 것이 우리를 위한 가호인 것입니다.*

프리카: *그런….*

제사장: *결국 메피스트님이야말로 전지 전능한 대천사. 우리 위대한 검은 날개의 사람들은 모두 구세주 메피스트 펠레스님의 후손이며, 이 날개의 색이야말로 선택받은 자손이라는 증거. 비천한 흰 날개의 사람들은 전부 우매한 사신의 후예인 것입니다. 따라서, 우리들은 이 도시 미니아르에서 살기 위해, 이 사신들은 봉인하기 위해 흰 날개의 제물을 필요로 하고 있는 것입니다!*

프리카: *아니야, 뭔가 이상해!!!*

▲뭔가 이상해

▲산 제물

제1장 판도라의 상자

▲주인님을 골라주세요

▲취향에 따라 선택의 폭이 넓다

주인님을 선택하면 1장으로 넘어가게 된다. 이 글은 프라하를 주인으로 플레이하였을 때의 대화를 기본으로 하고 있으나, 플레이 데이터 손실로 8장부터는 도미나를 주인으로 한 데이터를 사용하는 기이한 형태를 취하게 되었으니 양해를 구한다. 참고로 기본 5인의 주인님 이외에 '제로'를 주인으로 선택할 수 있다. 방법은 주인님 선택화면에서 방향키를 위에서부터 시계방향으로 2회전 한 뒤, 스타트를 누르는 것이다.

아벨: *(아파…! 뭐지 이 고통은…? 몸 전체에 고통이 퍼지고있어. 묘한 역겨움에 특히 뒷머리가 지끈지끈 아픈데…. 대체 나의 몸은…? 오늘은 무슨 요일이지? 아니…나는 누구지?*

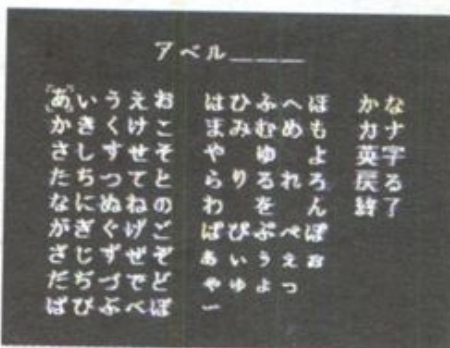
정신을 차린 주인공의 침대 옆에 주인님이 엎드려있다. 자신에 대한 고민을 하는 주인공. 그 때 주인님이 깨어난다.

프라하: *!? 다행이야! 아! 훗 대체 넌 나를 얼마나*

▲걱정하며 누워있는 주인님

걱정시킬 생각이야? 10개월 이상 누워만 있으면 이쪽도 참을 수 없다고!

아벨: ……

프라하: *어? 왜 그래? 아직도 어디가 아픈 거야? …설마 나를 잊어버린 거야? …자신에 대한 기*

▲이름을 정하자

억도? 네 이름은…

첫 맛남에 이름을 정한다는 익숙한 설정. 독자적으로 사용 욕구가 큰 이름이 있었으나, 혼란을 막기 위해 아벨이라 하겠다. 이

▲검은 박쥐의 날개

재활 훈련의 달인

밭

AP5 사용. 집 옆의 밭을 갈면 STR, VIT가 증가한다. 후에는 물을 뿌리고, 수확을 하게 된다. 수확물은 먹을 수 있다.

요리

▲요리법

▲미리 봐두고 누르자

AP3 사용. 부엌에서 요리를 한다. 재료의 색에 맞춰 버튼을 눌러준다. 요리 후 얻는 먹거리를 먹어 능력치를 올린다. 아이템 창을 열고 창에서 가장 위칸에 놓고 X버튼을 누르면 먹을 수 있다. INT가 증가한다

청소

▲청소반장

AP2 사용. 청소를 하면 STR, DEX가 상승한다.

책읽기

▲가을은 독서의 계절인가

AP3 사용. 집안의 서재에서 책을 읽어 블랙 매트릭스의 세계관을 이해할 수 있다. INT가 증가한다.

름을 정하고 나면 프라하가 자신의 이름을 물어보며 알려준다.

프라하: 그래 잘 기억해둬 내가 너의 주인이야. 정말 다행이야…. 아, 나는 주인으로서 걱정한 것뿐이라고, 그냥 그것 뿐이야.
아벨: ……
프라하: 여기는 나와 노예인 너, 둘만의 집. 다른 사람은 아무도 없어. 넌 사고로 크게 다쳤었지, 기억하지 못하는 거야? 비오던 날, 벼락을 맞은 뒤 푹 자고 있었던 동안…. 정말 한심하다니까.

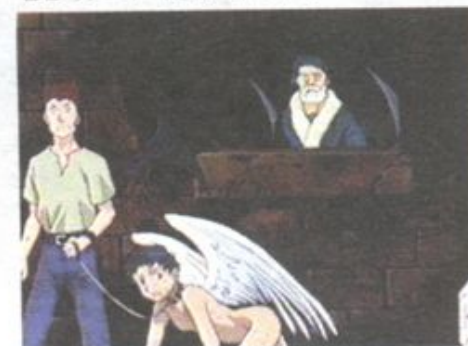
프라하: 등뒤의 날개? 이게 어떻다는 거야? 살아있다면 누구나 가지고 있는 거잖아. 너도나도. 정말 다 잊었네. 신경 쓰이게 한다니까. 뭐 괜찮겠지. 네가 모든 기억을 찾을 때까지 내가 돌봐줄 테니까. 하지만 빨리 기억해 줘. 너에 대한 것 그리고, 우리들에 대한 것을….

다음날 프라하는 아벨이 쓰러지게 된 이야기를 해준다. 산에 들어간 뒤 돌아오지 않아 자신이 가보니 아벨의 주위에 시체가 쌓여있었고, 프라하가 아벨을 구해왔다고 한다. 일주일 뒤부터 주인공의 재활훈련에 들어간다. 계속 잠만 자서 이벤트만 보고 넘기거나, 마을로 나가서 다음 장으로 넘어갈 수도 있지만, 재활훈련을 통해 아벨의 능력치를 키울 수 있으므로 되도록 여러 가지 일을 해보도록 하자.

잠잘 적마다 묘한 말을 하던 프라하, 주인공에게 사랑을 고백한다.
아벨: ……
프라하: 큰 상처를 입은 너를 봤을 때, 가슴이 무너지는 것 같았어. 네가 죽는다면…. 어떻게 되는

▲저도 잘 모릅니다만

걸까…. 옆에만 있어 준다면 다른 것은 필요 없어. 싫은 거야? 내가…. 그래도 나는 너를…. 아, 내가… 무슨 말을 하고 있는 거야?!

1년이 지나면 프라하가 보이지 않게 된다. 주인님의 말을 무시하고 마을로 나가는 아벨. 하지만 잠시 후 프라하가 돌아와서 아벨을 찾으며 걱정을 하는데….

▲흰 날개를 가진 자들

▲천대받고 있다

마을에서 돌아오면 이단 심문관이 죄를 묻고 있다.
심문관장: 아니! 그 문제의 노예가 돌아온 건가!?
프라하: 그의… 그에게 손대지 말아요!
심문관장: 우리도 검은 날개의 당신에게 거친 행동을 하길 원하진 않습니다만, 아가씨! 하지만…. 당신이 노예를 노예답게 다루지 않고, 개 목걸이도 채우지 않고 풀어놓고 다니는 것, 그것은! 그의 죽음으로 보상해야만 합니다!!
프라하: ?!
심문관장: 우선 주변에서 들리는 소문으로는 노예에게 옷을 입히고 있다는데, 너무한 것 아닙니까!?
프라하: 확실히 당신들에게는 보통의 노예… 애완동물일지 몰라요. 하지만 나에게는… 그는 그런 것이 아닙니다.

도끼질

▲정점을 노리자

AP4 사용. 집 앞의 나무 터에서 도끼를 머리 위로 드는 순간 버튼을 눌러 나무를 쪼갠다. 나무를 얻을 수 있다. STR이 증가한다.

나무에 오르기
AP5 사용. 나무에 올라가 아이템을 얻을 수 있다.

잠자기
AP3 사용. 잠을 잔다. HP를 증가시키고 다음날로.

사냥
AP5 사용. 집의 위쪽 숲에서 사냥을 한다. DEX가 증가.

꽃

▲꽃밭에는 꽃들이 모여 산다

여기 저기서 계절별로 다른 꽃을 얻을 수 있다. 먹을 수도 있는데…(정말 뭐든 잘먹는다).

낚시

▲낚시법

◀늦게 반응에서 빠르게 연타하라

AP5 사용. 집 아래 폭포 옆에서 낚시를 해서 고기를 얻을 수 있다. 게이지가 되도록 왼쪽으로 갔을 때 버튼을 누른 뒤 연타로 고기를 잡는다. VIT가 증가한다.

1장의 이벤트 정리

1장에서는 다른 장과 다른 형식으로 진행하며, 시간이 흐름에 따라 이벤트가 발생한다. 아래는 이벤트를 표로 정리한 것이다.

이벤트	발생 시기
고백1	3일째 잠을 잘 때 발생
고백2	10일째 잠을 잘 때 발생
물놀이	여름의 6일째 발생
주인님의 생일	겨울의 5일째 발생
아벨의 생일	여름의 2일째 발생
요리 이벤트	특정 아이템을 얻게되면 발생
감기 이벤트	겨울의 하루 시작 시 랜덤 발생

심문관: 자기의 노예에게 애착심을 가지는 것은 자기 마음이지만.

심문관장: 역시, 누군가에게 받았을 때에는 마음에 들지 않던 컵이 매일 사용하면서 좋은 물건이라고 생각되는 그것입니까?

프라하: 아냐! 나는… 나는 그를 사랑…

심문관: 아…아니!!

아벨: !?

심문관: 사랑이라고오오!

▲목소리가 압권. 사람 잡는다

심문관장: 그것은 속되게 말해, 이 세계에서 사랑이라 불리는 인간의 발정기와는 다른 것입니다! 발정기에 들어가면 어떤 동물이라고 신체가 뜨거워지고, 흥분하여 때때로 의미를 알 수 없는 말을 하는 일도 있습니다. 그러니 그 때야 말로 당신이 그를 마음대로 해도 되는 때. 자신이 노예에 대해 욕정을 품는 것은 부끄러운 일이 아닙니다. 누군가에게 있어서 욕정이라고 하는 것은 모든 동물에게 있어서 종족의 보존을 위한 근본적인 행동입니다. 그런 사랑이라는 것, 실존하지 않는 망상을 입에 담는 것 자체가 7개의 대죄중 하나라는 것을 당신은 모르는 겁니까?

프라하: 그것이 그렇게 무거운 죄가 된다고 해도, 나는… 나는 그를 사랑하고 있어요.

▲▲▼이 세상 한가운데서 사랑을 외친 소녀일까

도미나를 주인으로 한 경우 1장의 대화 내용

성우: 히타카 노리코(日高のりこ)

도미나: !? 다행이다~! 정말… 이대로 못 깨어 나는 줄 알았어! 하지만, 하지만 이미 10개월 이상이나 고열을 내며 쓰러진 채였던걸?!

아벨: …

도미나: 앗! 왜 그래! 아직도 어딘가 아픈 거야!?

아벨: …

도미나: 설마… 내가 누군지 잊어버린 거야? 어! 설마 자신이 누군지도? 저기 너의 이름은…?

(이름 선택 후)

맞아! 그거야! 그럼 내 이름은?

(이름 선택 후)

맞았어!! 다행이다. 정말 다행이야….

아벨: ….

도미나: 여기는 너와 나의 집. 우리 외에는 아무도 없어. 너는 사고로 큰 부상을 입은 거야! 비가 내리던 날 번개가 치고…. 상처의 치료는 했지만 계속 잠든 채인걸. 걱정했어!

아벨: …!?

(등에 날개를 보고)

도미나: 등뒤에 날개? 정말로 전부 잊어버렸구나…. 누구에게나 달려 있는 거야… 너에게도… 그리고 나에게도…. 차례로 기억해 나가자. 이 세계에 대해… 그리고 우리들… 에 대해서도….

다음날

도미나: 정신이 들었다고 아직 움직이면 안돼! 줄곳 잠든 채였으니 몸이 놀랄 거야. 지겹지 않도록 내가 이야기 해줄게. 그 커다란 낙뢰가 치던 날… 아! 이렇게 말해도 기억하고 있지 않겠군. 너는 나를 위해서 산에 들어가 약초를 캐고 있었어. 어째서 의사에게 가지 않았냐고? 그건…. 조금 사정이 있어서…. 어쨌든… 산에 들어간 너는 무언가의 사고에 말려든 것 같아. 그건 매우 큰 사고였다고 생각해. (하지만 나는 봤는걸. 비가 그친 그날 겨우 움직일 수 있게 되어 들어간 산 속에서 너를 둘러 싸듯이 쓰러져 있는 수많은 시체를!! 겨우 숨만 붙어 있는 피투성이의 너를 본 순간 난 절망적으로… 아무 것도 생각할 수 없었어. 이 세계에 혼자 남겨진다면 나는… 불안하고… 걱정이 되어서…) 홀쪽… 자 이제 좀 쉬어! 무리는 하지 않는 게 좋다고 생각해. 빨리 건강해 져야지.

일주일 후

도미나: 괘…괜찮아!? 깨어나고 나서 아직 일주일밖에 지나지 않았는데 몸을 움직이는 건. 하지만 무리는 하지 않는 편이 좋아. 아직 완쾌되지 않은 것 같으니.

아벨: …

도미나: 그리고 한가지 중요한 부탁이 있어. 이것은 중요한 일이니 절대로 잊어버리지마. 너는 이 세계의 기억을 잊어버려서 이 세계의 상식에 익숙해져 있지 않지?! 그러니까 내가 안심하고 너를 밖으로 내보낼 수 있을 때까지 마음대로 집 울타리 밖으로는 나가지 말아 줬으면 좋겠어. 알겠어? 밖에 나가면 안돼! 두 사람만의 약속. 잠시동안은 제대로 재활훈련 해야지!

이벤트

도미나: 나 말이지 … 네가 깨어나지 못했을 때 굉장히 불안했어. 하지만 난 너의 눈동자가 좋아. 네가 나를 바라보면… 잊고 있던 감정이 왠지 되살아 나는 것 같아서! 설령 아무리 미움받는다 해도… 이 마음은 변하지 않아.

이벤트

도미나: 줄곧… 함께 있고 싶어…

아벨: …

도미나: 큰 부상을 입은 너를 본 순간…. 가슴이…

매어지는 것 같았어… 네가 죽으면 어떻게 하면 좋을지… 네가 곁에만 있어주면 다른 것은 아무것도 필요 없는데… 나… 너를 위해서라면 무슨 일이든 할 수 있어!! 설사 그것이 아무리 잘못된 일이라도….

이벤트

도미나: 수고했어! 오늘도 더운 걸. 저기 만약 괜찮다면… 함께 물놀이라도 하지 않을래…?

水遊する！ ← 수영을 한다

水遊しない！ ← 하지 않는다

너와 다시 이런 것을 할 수 있다니….

이벤트

도미나: 태… 태풍이야! 빨리 비를 어떻게든 피하지 않으면!!

(빗물을 닦아내며)

도미나: 미안! 아직 몸도 안 좋은데 무리하게 해서….

아벨: …

도미나: 하지만 다행이야. 네가 있어 주어서. 나 혼자였다면 언제까지나 빗물이 들어오는 채로 있었을 거야…

아벨: …

도미나: 으응. 춥지 않아. 괜찮아. 너와 함께 있는 것만으로 왠지 마음속이 따뜻해져…. 언제까지나… 함께 있고 싶어….

이벤트

도미나: 하아… 하아… 미… 미안해! 조… 조금 열이 있는 것 같아…. 하아… 하아… 부탁이니… 혼자서 조용히 약초를 캐러 가거나… 절대로 하지 마!? 부탁이야….

(건강해진 도미나)

도미나: 어제는 고마웠어! 덕분에 완전히 좋아졌어! 밤중까지 계속 옆에 있어 줬지!? 어제는 죽는 줄 알았어!

(도미나가 사라진다)

심문관장: 이런! 문제의 노예가 돌아온 것 같군요!?

도미나: 그 그를… 그의 손을 놓아줘!!

심문관장: 우리들과 같은 검은 날개를 가진 당신에게 거친 행동은 하고 싶지 않습니다! 아가씨! 단지… 당신이 아무리 해도 노예를 노예같이 취급하지 않고… 목걸이도 채우지 않은 채로 계속 방치한 채로 키운다면… 그는 죽어 줘야겠는데요!!

도미나: !?

심문관장: 대충 주변에 떠도는 소문에 의하면 노예를 애완동물로서 귀여워해준다고 해도 옷까지 입힌다는 건 너무한 것 아닙니까!?

도미나: 노예? 애완동물?! 그 그는… 그런 게 아니야!!

심문관장: 그건 자신의 노예에게 집착심을 가지는 것은 자유지만!

심문관: 과연!! 남에게 받았을 때는 마음에 들지 않았던 컵이 매일 사용하는 사이 점점 좋은 물건처럼 생각되어 지는 그런 것인가요!!

도미나: 아니야!! 나는… 나는 그를… 사랑…

심문관장: 앗! !

아벨: ?!

심문관장: 사랑이라고~!? … 그것은 속히 이 세계에서도 사랑이라고 불리던 인간의 발정기 때의 착각입니다!

도미나: …

심문관장: 발정기에 들어가면 어떤 동물이던지 심장 동작수가 격해지고 머리에 피가 솟아… 때때로 영문을 알 수 없는 것을 소리치거나 보거나 하는

것입니다. 그렇다면 그것이야말로 당신이 그를 마음대로 다루면 됩니다.

아벨: …

심문관장: 자신이 노예에게 관심을 가진 것은 창피하게 여겨서는 안됩니다! 누군가에게 관심을 가진다는 것은… 모든 동물에게 있어 종족의 보존에 연관되는 근본적인 행위인 것입니다! 도대체가 그런… 사랑이라고 하는 실제로 이 세계에는 있지도 않은 망상을 입에 담는 것이 일곱 개의 대죄에 해당한다는 사실을 당신은 모르고 계시는 겁니까!?

도미나: 당신들이 말하는 거와 같이 내 생각은 일방적인 걸지도 몰라. 하지만 그게 아무리 죄가 깊은 것이라고 해도 나는… 나는 그를… 사랑하고 있습니다.

프리카를 주인으로 한 경우 1장의 대화 내용

프리카: 아~앗……!!! …… 우…우…우 왕…! 이제는… 이제는…
이대로 못 깨어 나는 줄 알았어!! 하지만, 하지만, 하지만, 하지만… 긴 시간 계속 속 잠든 채로 일어나지 않았던 걸!! 내가 몇 번이나 일어나라고 불러도 오빠는 아무런 대답도 해주지 않고…

아벨: …

프리카: 앗! 오빠!? 왜 그래! 아직도 어딘가 아파!?

아벨: …

프리카: 설마… 오빠 내가 누군지 잊어버린 거야-!? 응! 오빠! 오빠의 이름은…?
(이름 선택 후)

프리카: 응, 맞아! 그럼… 내… 이름은?
(이름 선택 후)

프리카: 와-이!! 다행이다… 다행이야…! 우-엥 다행이야… 오빠가, 오빠가 다시 일어나 주어서

아벨: …

프리카: 이 집에는 오빠와 나 두 사람밖에 없어. 이제… 이제 절대로 큰 부상 같은 거 입어서 나를 슬프게 하는 건 싫어!

아벨: …!?
(등에 날개를 보고)

프리카: 응…!? 등뒤에 날개? 무슨 소리를 하는 거야?? 오빠에게도 달려 있잖아! 오빠가 언제나 쓰다듬어 줬던 이 날개만은… 제대로 깨끗하게 관리하고 있어…!! 아! 맞다! 오빠의 날개도 깨끗하게 해야지…! 이미 계속 목욕하지 않았지!! 내가… 깨끗하게 해줄게!! 그러니까 그러니까 이제 두번 다시… 외톨이로 남겨두면 싫어!

다음날

프리카: 정신이 들었다고 아직 움직이면 안돼~! 줄 곧 잠든 채였으니 몸이 놀라버릴 거야. 만약 심심할 것 같으면 내가 이야기 해줄게. 오빠가 큰 부상을 입은 그날 …아! 이렇게 말해도 기억하고 있지 않겠지!? 미안…; 오빠는 병에 걸린 나를 위해 산 속에 약초를 캐러 들어갔었어. 어째서 의사에게 가지 않았냐고? 그… 그건… 응… 그러니까… 나난 그렇게 돈… 많이 가지고 있지 않은걸!! 에헤헤… (미안 오빠 제대로 설명할 수 없어서…) 어쨌든… 산에 들어간 오빠는 무언가의 사고에 말려든 것 같아…; 그건… 그건 매우 큰 사고였다고 생각해. (하지만 나 사실은 봤는 걸! 비가 그친 그날 겨우 움직일 수 있게 되어 들어간 산 속에서… 오빠를 둘러싸듯이 쓰러져 있는 수많은 병사들의 시체를… 지금이라도 죽을 것만 같은 피투성이의 오빠를 본 순간 난 그 자리에서 5시간이나 울고 있었다니까…! 만약 오빠가 먼저 죽어버린다면 불안하고… 걱정이 되서… 혼자 남겨진다면 울기만 하다 죽게될 거야…!) 흑… 흑…!! 오빠… 자 이제 함께 자자!? 난 피곤해졌어…; 빨리 건강해 져야해! (오빠… 정말 좋아해…)

일주일 후

프리카: 오 오빠! 아직 좀더 누워있지 않아도 괜찮아!? 뭐-어! 벌써 괜찮아진 거야? 깨어나고 나서 아직 일주일 밖에 지나지 않았는데~! 굉장해! 굉장해~! 하지만 왠지 조금 재미없는걸…! 조금 전까지는 내가 오빠의 부인 같았는데! 뭐 좋아! 조만간에…! 아! 하지만 오빠 무리하면 안돼! 느긋하게 회복해 나가면 되니까.

아벨: …

프리카: 그 그리고 한가지 중요한 부탁이 있어. 오빠 들어줄 거야? 이것은 중요한 일이니 절대로 잊어버리면 안돼!! 오빠는 큰 부상을 입어서 이 세계의 기억을 전부 잊어버렸지?! 그러니까 내가 됐다고 말할 때까지 맘대로 집밖으로 나가지 않았으면 좋겠어! 응! 오빠 ! 평생의 부탁이야! 나하고 같이 제대로 재활훈련 하자!

이벤트

프리카: 오빠가 깨어나지 못했을 때… 나 사실은 굉장히 무서웠어. 다른 아이들처럼 나는 부모님도 안 계시고… 다른 애들은 나를 이상한 애라며 괴롭히고… 오빠만이… 내 마음을 알아주었었는데!? 나 말이지… 오빠의 눈을 정말 좋아해! 오빠가 나를 바라볼 때면 왠지… 뭔지는 잘 모르겠지만 가슴이 두근거려! 오빠가… 설령 나를 싫어한다고 해도 나는 오빠가 정말 좋아! 이런 마음은 변하지 않을 거야!

이벤트

프리카: 오빠… 계속 나하고 함께 있어 줘?!

아벨: …

프리카: 큰 부상을 입고 쓰러져 있는 오빠를 본 순간… 난 순간 놀라서 심장이 멈춰 버리는 줄 알았어…! 정말로… 정말로 아침까지 울고 있었어! 오빠가 죽으면… 난 혼자서 외톨이로 살아갈 수 없어! 오빠가 곁에만 있어주면 다른 건 아무 것도 필요 없는 걸…; 나… 오빠를 위해서라면… 무슨 일이라도 할 수 있어…!! 설령… 그것이… 아무리 나쁜 짓이라도…

이벤트

프리카: 응! 응! 이렇게 더운 날에는 함께 물놀이 하지 않을래…?

이벤트

프리카: 태… 태풍이야! 빨리 비를 어떻게든 피하지 않으면!!

프리카: 미안해… 오빠. 아직 몸도 안 좋은데 무리하게 해서….

아벨: …

프리카: 하지만 다행이야. 오빠가 있어 주어서. 나 혼자였다면… 지금쯤 혼자서 울고있었을 거야.

아벨: …

프리카: 으응. 전혀 춥지 않아. 괜찮아. 오빠와 함께 있는 것만으로 왠지 마음속이 따뜻해지는걸… 계속 계속… 함께 있고 싶어…. 응! 오빠….

이벤트

프리카: 하아… 하아… 머리가 아파…!! 오…오빠… 그렇다고 또… 혼자서 약초를 캐러가거나 하면…안돼!!

다음날

어제… 계속 곁에 있어주었지… 프리카… 정말 정말로 기뻤어~!! 그치만 정말로 괴로웠어~!

프리카가 없어진 후

심문관: 이런! 문제의 노예가 돌아온 것 같군요!?

프리카: 아… 오빠에게 심한 짓을 하지마 !

심문관: 우리들과 같은 검은 날개를 가진 당신에게 거친 행동은 하고 싶지 않습니다! 아가씨! 단지… 당신이 아무리 해도 노예를 노예같이 취급하지 않고… 목걸이도 채우지 않은 채로 계속 방치한 채로 키운다면… 그는 죽어줘야겠는데요!!

프리카: !?

심문관: 대충 주변에 떠도는 소문에 의하면 노예를 애완동물로서 귀여워 해준다고 해도 옷까지 입힌다는 건 너무한 것 아닙니까!?

프리카: 아저씨들… 바보 바보 바보! 오빠는… 애완동물이나 노예 같은 게 아니야!! 나의… 오빠는 그런 게 아니야!!

심문관: 그건 자신의 노예에게 집착심을 가지는 것은 자유지만!

심문관: 과연!! 남에게 받았을 때는 마음에 들지 않았던 컵이 매일 사용하는 사이 점점 좋은 물건처럼 느껴지는 그런 것인가요!!

프리카: 아니야!! 컵… 컵과 같은 물건 취급하지 마!! 나 나는… 나는… 오빠를… 사랑하고 있는 걸…!!

심문관: 앗! !

아벨: ?!

심문관: 사랑이라고~!? … 그것은 속히 이 세계에서도 사랑이라고 불리던 인간의 발정기 때의 착각입니다!

프리카: …

심문관: 발정기에 들어가면 어떤 동물이던지 심장 동작수가 격해지고 머리에 피가 솟아… 때때로 영문을 알 수 없는 것을 외치거나 보거나 하는 것입니다. 그렇다면 그것이야말로 당신이 그를 마음대로 다루면 됩니다.

아벨: …

심문관: 자신이 노예에게 관심을 가진 것은 창피하게 여겨서는 안됩니다! 누군가에게 관심을 가진다는 것은… 모든 동물에게 있어 종족의 보존에 연관되는 근본적인 행위인 것입니다! 도대체가 그런… 사랑이라고 하는 실제로 이 세계에는 있지도 않은 망상을 입에 담는 것이 일곱 개의 대죄에 해당한다는 사실을 당신은 모르고 계시는 겁니까!?

프리카: 아저씨들이 말하는 대로 내 기분은 단지 응석일 뿐이라고 생각했었어! 오빠에게 미움받고 있을지도 몰라! 하지만 그게 아무리 나쁜 짓이라고 해도 나는… 나는 오빠를… 사랑하고 있는걸…!

서브 캐릭터 모집 요강

제2장부터는 본격적으로 시뮬레이션 파트가 생기게 되어 스토리 진행의 중간 중간에 들어가게 된다. 2장부터 얻을 수 있는 서브 캐릭터를 얻는 조건은 다음이 정리할 수 있다. 물론 주인님급(?) 캐릭터는 주인님으로 선택하지 않았을 때에만 서브 캐릭터로 얻을 수 있다.

프리카
2장-2에서 회화 선택에 따라 동료가 된다

미세트
미세트의 집 앞에서 회화 선택에 따라 동료가 된다.

프라하
2장-2에서 간수를 죽이지 말고 20턴 이내에 클리어한다

도미나
4장-1에서 적의 총 사망수가 반 이하. 마스테마의 사망으로 전투가 종료되면 동료로 얻을 수 있다.

마스테마
주인님이 도미나일 경우 4장-1에서 적의 총 사망수가 반 이하로 마스테마를 쓰러트린다

서브 캐릭터 모집 요강

파우어
주인님이 미세트일 때, 제4장-2이후 자동으로 동료가 된다.

아크엔
5장-5에서 27턴 이내에 전투를 종료시킨다.

페리티
6장 자유행동에서 페리티에게 말을 걸면, 6장 최후의 이벤트에서 동료가 된다.

듀나
8장 마지막에서 회화 선택에 의해 동료가 된다.

까다로운 동료들

4장-2에서 필리포의 집에 가지 않았을 경우 레블로스의 루트로 향하게 된다. 이 루트에서는 아래의 4명의 동료가 등장하게 된다.

젤
오스카를 동료로 하지 않는다. 4장-1에서 젤을 죽이지 않고 클리어.

크레쥬
4장-1에서 오스카를 죽인다. 적의 총 사망수가 노예의 반 이하. 도적의 반 이하이면 동료가 된다.

제로
오스카와 젤 중 누군가를 동료로 하고, 다른 여성을 참전시키지 않는다. 4장-4에서 제로를 피해 이상으로 한다.

서브 캐릭터
4장-4에서 보스가 제팔일 경우 클리어 후 동료 추가된다.

선택문에서 주인에 따라 서브 캐릭터가 변화

도미나 ↔	미니온	프라하 ↔	필	프리카 ↔	루비
제로 ↔	엘칠	미세트 ↔	라이카	크레쥬 ↔	샤무셀

타르시스
8장 마지막의 질문에서 회화 선택에 의해 동료가 된다.

린
제8장에서 소돔 쪽에서 싸울 경우 제8장-2에서 동료가 된다.

제2장 골고다의 감옥

▲끌려가는 주인님

▲끌려가는 노예

이 세계의 범죄 중에서 가장 무거운 7개의 대죄 중 하나, 사랑을 입에 담은 소녀는 이단심문관의 손에 의해 어디론가 끌려가고 말았다. 기억을 잃고, 에 세계의 모든 것이라 할 수 있는 주인도 잃고, 절망의 상태에 빠진 당신은, 반항 노예라는 낙인이 찍혀, 골고다라고 불리는 어두운 감옥으로 연행되었다. 그곳이야말로 지금까지의 잔혹한 운명을 바꾸는 인생의 터닝 포인트가 될 줄은 모르고.

감옥에 들어가면 한 근육질의 남자가 실력을 보겠다며 덤벼온다. 그다지 이길 필요는 없으므로, 전투 메뉴를 익히는데 이용하자. 물리공격에서는 항상 적에게 등을 내주지 않고, 적의 등을 노려 높은 데미지를 입히는 것이 중요하다. 정면에서 공격하세 되면 레블롭스는 허를 차는데….

근육질의 남자: *내 이름은 레블롭스. 시바세계에 있을 때는 최강의 하얀 날개로 불렸지….*

레블롭스: *너도 이 대합실에 들어왔다는 건, 우리들과 같이 7개의 대 죄를 범한 사형수라는 거지?*

아벨: *!?*

레블롭스: *뭐야! 알고있는 게 아니었나? 이 장소는 산 제물의 대합실, 사형수들의 한숨이 떠도는 곳이다!*

가이우스: *거기 멍치! 「아는 자는 말하지 않고, 모르는 자는 말한다」라는 말, 알고나 계시는지? 진실이라는 것은 언제나 사건의 당사자는 모르는 쪽이 행복한 거지.*

레블롭스: *뭐냐, 네놈은!*

▲사과는…. 본인은 성경을 모르는 지라 의미 불명이다

가이우스: *나의 이름은 가이우스! 사람들은 나를 질풍의 가이라 부르지!!*

레블롭스: *그럼 네놈이, 이백명의 부자집을 털어 그들을 참살한 뒤, 그 돈을 거지들에게 나누어주며 돌아다녔다는 그 소문의 위선자 가이우스인가!?*

가이우스: *하늘을 우러러 한 점 부끄러움이 없다.*

가이우스: 팬더모니엄의 거리에 살던 노예 중 자신의 주인이었던 영주를 죽이고 세계 최초로 있지도 않은 자유라는 걸 구해 돌아다닌다는 근육 바보의

도망 노예 레블롭스라는 이름을 들은 적이 있지.

레블롭스: 뭐라고 이 녀석!

간수: 시끄럽다, 이놈들!! 필리포는 어디 있는 거냐.

필리포: 저는… 여기 있습니다!

▲속담 매니아

첫 만남치고는 절대 시끄러운 녀석들이지만 동료가 된다. 대합실이 시끄럽자 간수장이 나와서 필리포라는 허약한 간수를 탓하며 구타한다. 약하다는 것은 검은 날개를 가진 자로서 죄악에 속하기 때문이다. 간수장은 이곳에 노예의 신분과는 어울리지 않는 분이 계시다 하고, 가이우스는 예전에 대 신관이 권력 싸움에서 저서 이곳으로 유배당했다는 소문을 들은 적이 있다고 말한다. 그때 한

▲레리즈

▲이 날개가

▲이렇게 됐습니다. 속성 3조 완성

노인이 나타나고, 필리포를 괴롭히기 싫으면 조용히 하는 것이 좋다고 하고, 레블롭스는 그를 허풍쟁이 할배라며 무시하고 잔다. 아벨이 주인님과의 행복했던 나날을 떠올리는 중, 필리포가 다가와 말을 건다. 자신은 부유한 집에서 태어나 약자라는 대죄에 의해 죽지는 않았지만, 부모가 주변에 이런 자신을 보이기 싫어서 일부러 이곳의 간수로 만들었고, 사실은 이곳에서 소리 소문 없이 죽기를 원하는 것이리라고 말한다. 그때 갑자기 필리포의 몸이 빛나면서 검은 날개가 하얀 새의 날개로 변한다.

필리포: 앗 !?

노인: 오오우!! 이것이야말로 틀림없는 사신의…. 대사신의 부활을 알리는 구세주의 증거!

필리포: 아아 조금 전까지 아프던 상처가 모두 나았어.

가이우스: 어이, 필리포, 너의 등 뒤의 날개…. 날개 색이 흰색이 되었잖아!

필리포: 나 나는 어쩌면 좋지?

노인: 뭐하는 거냐! 빨리 나가는 거다. 다는 간수들이 오기 전에!

필리포: 어떻게 된 거야? 나는 어떡해야 하지?

레블롭스: 그러건 이미 결정되어 있는 거다! 너도 같이 탈옥하는 거다.
하얀 날개가 된 너를 간수들이 그냥 둘 리 없지 않나. 우리들과 함께 가는 거다.

필리포: 하지만, 나는.

레블롭스: 녀석의 주인님을 구하러….

노인: 놈들이 왔다.

제2장-1

탈출

● 승리조건: 적의 전멸

장비도 허접하고 시스템이 익숙지 않은 플레이어는 당황하기 쉽다. HP가 적으므로 대기형을 방어형으로 선택하고 간수들은 쓰러뜨리자. 경험치는 생존자에게 플레이어의 마음대로 나누어 줄 수 있고, 새턴용과는 달리 적을 물리 공격으로 사망 상태에 이르게 해도 BP를 얻을 수 있다. 단 마법 공격 시에는 다시금 물리 공격으로 사멸시켜야 BP를 얻을 수 있다.

◀BP를 얻기 편해졌다

전투가 끝나면 가이우스와 레블롭스는 서로를 조금씩 인정하고, 전의 노인은 자신을 대마도사 요하네라고 소개한다. 자유 해동에서는 필리포에게 여러 가지 궁금한 것을 물을 수 있다. 요하네는 아까는 시체가 없어서 도와주지 못했다며, 자신의 좀비 마법, 좀비폭을 보여준다.

▲좀비는

◀이렇게 쓰는 거다

▶알겠나 아아

제2장-2

● 승리 조건: 적 전멸

아직 잠재기를 사용하기엔 무리가 있으니 BP를 요하네에게 몰아서 좀비폭의 사용법을 익히자. 사용 범위도 넓고 좀비의 이동도 있으니 어찌 보면 전투에 있어서 매우 중요한 요소이다. 하지만 좀비폭으로 죽인 상대에게는 BP를 얻을 수 없는 것이 단점.

탈옥하던 일행은 필리포의 말을 듣고 한 옥실을 열게되고 그곳에서 프리카를 만나게 된다(예스(イエス)를 선택하자).

▶선택

▼★●◎◇□☆▲
▼☆(상당이 괴롭습니다)

제3장 태양의 신전

골고다의 감옥에서 탈출하는데 성공하고, 지명수배자가 되어버린 일행은 요하네의 지휘에 따라 리베이라의 거리에 있는 태양의 신전으로 향했다. 주인님의 행방을 알지도 모른다는 요하네의 말을 믿고. 하지만 요하네는 처음부터 어떤 괴로움을 가지고 있었다. 그렇다. 그 자신의 야망이라고도 할 수 있는 아주 개인적이고 커다란 괴로움이….

마을에서 정보를 얻다보면 신전 안에는 강대한 힘을 가진 대악신의 갑옷이 있는 것을 알 수 있다. 마을에서 장비와 아이템을 정비하고, 검혈 의식을 치러 잡재기를 만들자. 마을 밖으로 나가면, 알 수 없는 가면을 쓴 요하네와 함께 신전으로 가게된다.

▲태양의 신전

◀알 수 없는 가면을 쓰고 있다

제3장-1

잠입

● 승리 조건: 적 전멸

적은 HP23 내외의 신자들과 독을 사용하는 포이저니스트로 구성되어있다. 아직 독을 해제하거나 석화를 풀 방법이 아이템 밖에 없으므로, 주의하자.

◀이놈이 포이저니스트. 정직한 이름이다

제3장-2

싸움은 누구를 위해

● 승리조건: 사도기사의 격퇴

첫 턴에 신자를 사망시키고 좀비로 만들어 다음 턴에 사도기사에게 보내 폭발시키면 미션 클리어이다. 배치를 적절히 해서 턴을 낭비하는 일이 없도록 하자.

▲사도기사의 등장

▲좀비 강림

▲좀비폭의 폐해

사도기사는 '루피루피'라는 요하네의 제자였다. 루피루피는 '유다'의 명령에 따라 지명수배자를 잡으려 했던 것이다. 그녀가 파티에 들어오게 되고, 다른 교도는 유다를 배신한 루피루피를 공격해온다.

▲소환마법!

◀정말 스승님입니까

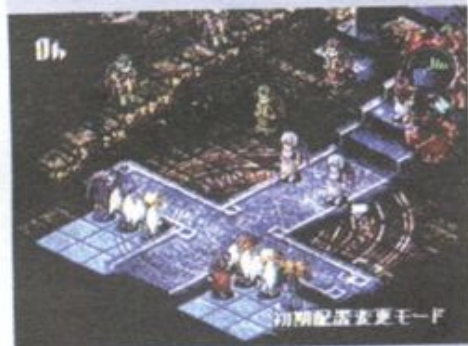
▲뾊옹(소리가 압권)

제3장-3

앙겔스 교단

● 승리 조건: 적 전멸

시작할 때 지형상 둘로 나뉘게 된다. 왼쪽에 위치하는 유닛은 장거리 공격을 하는 십자병을, 우측에 위치하는 유닛은 위로 올라가서 힐 마스터들을 처리하는 것을 최종 목표로 삼으면 미션은 쉽게 풀린다. 힐 마스터는 2인 1조로 회복을 지능적으로 하므로 한 턴에 2명을 모두 쓰러뜨리는 것이 좋다. 광신자도 아닌 강신자(強信者)는 강한자라 회피율이 뛰어나 후면 회피도 하므로 힐 마스터를 쓰러뜨린 후 집중 공

격으로 쓰러뜨리면 좋다. 독에 걸리거나 석화가 되면 루피루피의 레이큐어(レイキュアー) 사용해서 회복하고, 체력이 떨어지면 리림(リリム)을 사용하자. 십자병에게 배후 공격을 당하면 상당히 아프므로 이동시 방향을 주의하자.

▲유닛을 둘로 나누는 것이 중요하다

전투가 끝난 뒤, 루피루피는 스승님이 살아있다니 이런 일은 일기에 적어야 한다고 하고, 요하네는 이런 상황에서 스승이라 부르는 것은 무의미하다고 한다. 그들이 대사신의 갑옷에 대한 이야기를 하자 레블롭스는 궁금해하며 묻는다.

레블롭스: 이봐 할배, 아까부터 말하던 그… 갑옷이라는 게 뭐야?

요하네: 우리, 검은 날개의 사람들에게 전해져 내려오기를, 멀고 먼 신화의 시대, 이 세계에는 사랑과 위선과 자유를 믿는 대악신 GOD이 지배하고 있었다. 그러나 어느 날 구세주라 불리는 위대한 천사 메피스트님이 아버지 되시는 위대한 신, 사탄님의 깃발 아래 성전을 시작하고, 악마라 불리는 하얀 날개의 사신들과 6백6십6일 동안 싸움을 벌였다고 한다.

▲GOD

가이우스: 속칭 신들의 전쟁 창세기 전쟁이라 불리는 것이군.

요하네: 창세기 전쟁에서 검은 날개의 신에게 패배한 하얀 날개의 사신들은 갑옷을 남기고 죽었다. 하지만, 그들의 힘은 죽고 난 뒤에도 이 땅에 남아 갑옷에 손을 대는 자에게 큰 힘을 주었다.

가이우스: 그것이 소문의 사도기사의 정체인가.

요하네: 그러나, 그 흰 날개의 사신보다도 엄청나게 강한 힘을 가진 7명의 대 사신이 있었지. 대지의 대사신 미카엘! 생명의 대사신 가브리엘! 태양의 대사신 라파엘! 불의 대사신 우리엘! 물의 대사신 사리엘! 대기의 대사신 라크엘! 그리고 그 중에서 가장 강한 힘을 가진 지옥의 대사신 메타트론! 그 대사신 메타트론이 창세기 전쟁 때 입었다고 하는 전설의 대사신의 갑옷이, 내가 통치하던 태양의 신전에 봉인되어 있는 것이다.

▲미카엘

◀가브리엘

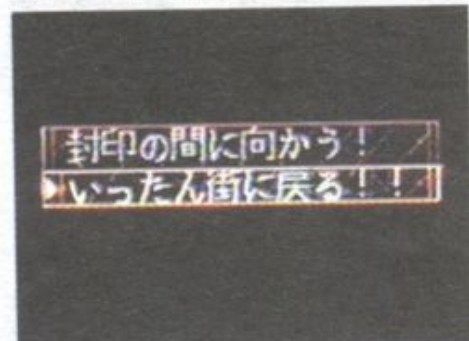
▲라파엘

▶우리엘

▼사리엘

▲라크엘

▲메타트론

요하네는 메타트론의 대사신의 갑옷을 연구하다가 골고다의 감옥으로 유배된 것이었다. 갑옷은 루피루피가 유다에게 빼앗겼다고 한다. 그 갑옷만 있으면 약육강식의 세계에서 정의를 구현할 수 있고, 주인님도 구할 수 있다. 대의명분과 실리를 모두 만족한다. 이 어찌 아니좋은가. 대사신의 갑옷을 구해야한다. 전투 후의 분기가 나온다. 마을로 향하거나 바로 전투를 진행 할 수 있다.

▲정하자

신전으로 들어가면 유다라는 여장남자(!) 신관이 나온다. 게다가 주변의 여자로 보이는 녀석들도 모두 남성이었다. 갑옷을 입게 되면 입은 사람의 생명력이 갑옷으로 흡수된다는 것을 유다가 말한다. 루피루피는 요하네가 떠난 뒤 혼자 연구하다가, 스스로를 실험 대상으로 삼아 입게 되었고, 그녀의 생명력은 얼마 남지 않았다고. 하지만 요하네는 그런 것에 흔들리지 않고, 갑옷을 달라고 요구한다. 그러나 그가 줄리 만무하다. 그런 유다에게 루피루피는 호모자식이라는 일침을 날린다. 화가 난 유다는 그의 애인들과 함께 덤벼오는데…(애인윤무다).

제3장-4

애인윤무

● 승리조건: 유다의 격파

신전에 들어오기 전에 요하네의 말대로 루피루피와 가이우스가 함께 행동했기 때문에, 이번 미션도 유닛이 둘로 나뉘게 된다.

루피루피 쪽이 유다와 상당히 가까이에 있기 때문에 어려울 수도 있다. 하지만 기회는 찬스(무…무슨). BP를 둘에게 집중해서 단번에 유타를 사멸시킬 수도 있다. 중요한 것은 사멸이므로 사망 후 한번 더 공격하는 것인데…. 가이우스와 루피루피의 레벨이 높지 않다면, 좌측으로 길을 만들며 다른 파티와 합류하여 다시 올라와 싸우도록 하자.

▲일기란 복수 일기였다!

▲음, 유닛 이름이 '애인' 이라니. 확실이 무언가 뒤바뀐 세계

전투도중 루피루피가 공격을 받으면 "이녀석 날 때리다니 복수 일기에 써넣어 줄 테다"라는 의미 심장한 말을 하고, 가이우스는 화들짝 놀란다. 전투가 끝나면 메타트론의 갑옷을 입기 위해서는 날개를 없애야 하므로 각오는 됐는지 루피루피가 물어온다. 아벨은

▲힘 좀 쓴다

▲'잘나가다 왜 이러냐라는 의견이 압도적이었던 무비

◀촉수물(?) 일 리 없고

▲변신로봇물일 리도 없다

▶사리방방한 표정

프라하의 "함께 있어주기만 한다면…"이란 말을 몽롱하게 떠올리고, 자신의 날개를 뜯고, 갑옷을 얻게된다.

요하네: *오오 이것이 메타트론의 빛인가!*

루피루피: *훌륭해! 이…일기에, 일기에 적을 거야!*

필리포: *이 빛이야, 이 빛이… 나를… 변하게 했었어!!*

유다: *이런 바보 같은!? 정말로… 사신의 부활이 온 건가? 대사신의 존재를 믿는 우매한 이단자들! 대선신 사탄님의 이름을 걸고 쓰러뜨려주겠다! 죽인다! 모두 죽일 테다!*

▲메타트론의 빛

제3장-5

대사신의 갑옷

● 승리 조건: 유다의 격퇴

최초에 화면 좌측으로 돌아 유다에게 바로 가면 좋겠지만, 고저차가 크므로 내려갈 수 없다. 어쩔 수 없이 차근차근 물리치며 내려가야 한다. 애인 중 한 명을 사망시켜 좀비로 만든 뒤, 데몬 서머너를 유인해 마법을 펼치기 전에 처리하면 중반부까지는 간단하다. 유다와의 결투는 시간을 끌면 배리어를 사용하며 강력한 공격을 하기 때문에 내려가기 전에 진형을 재정비해서 한 턴에 끝낼 수 있도록 하자. 배리어가 생기면 공격력이 약한 물리 공격으로 없앤 뒤 다른 캐릭터로 공격하는 것이 좋다. 지형은 생각보다 좁지 않으므로 둘러쌀 수 있다. 시체가 생기면 활로 쏴서 없애거나 때려잡아서 피를 빨아줌과 동시에 공간을 확보해야 한다. 일렬로 서 있으면 유다의 마법 공격에 당하기 쉬우니 주의.

▲애인 3일까

유다: *이럴 수가! 갑옷의 힘이 이 정도일 줄은!*

요하네: *대사신의 갑옷의 강력함을 알았다면 술술 말하는 게 좋지 않을까. 나머지 대사신의 갑옷이 있는 곳을!*

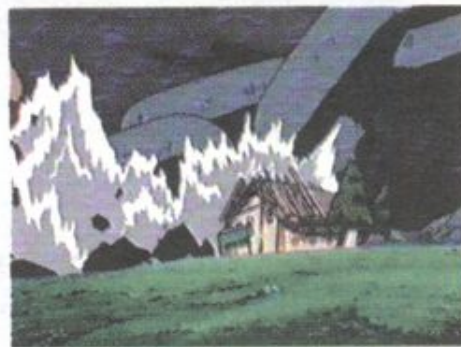
레볼룸스: *뭐라고? 다른 곳에도 이것과 같은 갑옷이 있는 것인가?*

요하네: *그렇지. 대사신의 갑옷은 7개 대사신의 이름과 같이 7개가 있다. 유다! 권력을 쥐고 있던 너라면 그 장소를 조사하고 있었겠지?*

유다: *알았어 말하겠어…. 말하겠습니다. 제가 알고 있는 것은 '카난'과 '펜더모니엄'의 거리의 지배자가 교단의 밀명을 받고 관리한다는 것입니다.*

가이우스: 교단? 설마 그 교단이라는 것은 우리들을 쫓는 세계 최대의 조직, 앙겔스 교단을 말하는 건가?

프리카: 오빠…. 응… 아무 것도 아니야(서브 캐릭터라 진행상 필요 없는 말만 한다. 뒤에 가서는 머리 장식이 어쩌고하는 쓸 데 없는 개그를 하려고 드는데…).

주인공들의 질문에 더 이상은 모른다고 답하는 유다. 프라하가 잡혀간 곳이 이단 심문관의 총본산이라는 정보만을 얻을 수 있다. 총본산은 이 세계의 모든 교회의 정점에 서있는 존재. 그곳은 교황이라는 자가 통치하고 있다. 일행은 각자 자신이 이루고자 하는 것이 아벨과 함께 있으면 이루어 지리라며, 함께 하기로 한다. 일행은 정의를 위한 힘을 얻기 위해 팬더모니엄으로 향한다.

▲가이, 당신도 사랑을 믿고 있나요?

제4장 여행의 도중

창세기전쟁이라 불리는 싸움에서 죽어버린 7인의 신들… 그들의 혼은 지금 갑옷으로 전해지고 있다. 그것을 손에 넣은 자는 신과 같은 힘을 가지게 된다고 하는데… 자신이 믿는 욕망… 자유… 정의… 평등… 그리고 사랑…. 그런 불명확함이, 눈에는 보이지 않는 불확실한 것이라고 해도… 사람은 때로는 모든 것을 희생해서라도 그것을 원한다… 설령 그것이 끊임없이 살아있는 피를 노리고… 입는 자의 목숨을 빼앗는 저주받은 살아있는 갑옷이라고 해도.

▶쉬어갈까

▲거리의 풍경

게테론의 마을 거리에서 나가려고 하면, 웬 노인회에서 문답무용을 외치며 덤벼온다.

▲대단히… 힘들어 보인다

▶이 녀석에게 말을 걸면 자유 전투다

제 4장-1

노회

●승리 조건: 마스테아의 격퇴

미션 이름부터 노인의 교활함. 하지만 노병들은 힘만 세고 방어력이 약하니 괜히 다른 노병들을 건드리지 않고 바로 마스테아를 노리는 것이 좋다. 다른 리더와는 달리 처음부터 앞으로 나오므로 집중 공격으로 한 턴에 보내버리자. 하지만 도미나를 서브 캐릭터로 얻어야 한다면 노인들을 많이 쓰러뜨려야 한다. 언제나 그렇듯 시체 치우기가 길을 닦는 기본이다.

▲노인 구타의 현장

전투가 끝나면 무료 진료소의 도미나가 나오고, 선택에 따라 동료가 된다. 그 뒤 민가로 간다. 필리포가 자신의 생가 앞에서 고민한다. '노크를 한다'를 선택하면, 미셰트가 나온다. 전 주인은 이사를 간 모양이다. 미셰트는 아벨을 '카인'이라고 부르며 자신의 집으로 데려가려 한다. 여기서 질문에 '내가 카인이다.'라고 대답하면 끌려 들어가며, 바로 시원한 곰돌이 엔딩이 나오게 되므로 주의. 카인이 아니라고 하면 미셰트는 울면서 나가라고 한다. 대답하지 않으면 카인 군이라는 증거를 잡아보겠다며 동료가 되지만, 그다지 생각이 없으므로 스킵. 마을을 돌아다니다가 필리포의 아버지를 만나게 되고, 그 때 알 수 없는 의사 5인조가 나타나 주인공들에게 싸움을 건다. 또, 미셰트 역시 아벨을 포기할 수 없다며 덤벼온다.

▲도미나 등장

▲정말 알 수 없는 모습들이다

▲문을 연다

▶끈질긴 그녀

미셰트 동료 만들기

4-1 전투 뒤에 필리포의 생가로 간 뒤 노크를 한다(가지 않으면 레블롭스 쪽의 스토리로 분기가 바뀐다).

미셰트: 뭐야 졸려 죽겠는데… 이런 대낮부터…. 너희들 누구야…?

필리포: 저… 여기에 살고 있던 파르타란 남자는…?

미셰트: 그런 녀석 몰라! … 앗…! 아아아아아아…!!!! 카인군!? 너 카인군이잖아!!

아벨: …

미셰트: 아아아아… 카인군도 참… 돌연 행방불명이 됐다고 생각했다니 다시 내 곁으로… 돌아오다니…!!

레블로스: 어이 어이!! 잠깐 기다려봐 아가씨! 이 녀석의 이름은 카인이 아니라니까!

미셰트: 당신은 또 누구야!? 당신들 흰 날개를 가진 노예의 신분으로 나에게 말대답을 하다니 그러고도 괜찮다고 생각하고 있는 거야!?

레블롭스: …

미셰트: 내가 카인군이라고 하면 카인군인 게 당연하잖아!!

레블롭스: 뭐야… 이 아가씨는…

요하네: 자! 자! 잠깐 기다려보게! 레블롭스! 생각해보면 아벨은 긴 시간 기억상실증이 되어 잠든 상태였잖아…! 그렇지!!

아벨: …

요하네: 즉 아벨은 자기 자신의 과거의 기억에 대해서는… 완전히 자신이 없다는 말이 되지… 바꿔 말하면 아벨은 주인님이 말해준 과거의 이야기 자체가 진실이 아니라는 가능성도… 충분히 생각할 수 있어…!!

레블로스: 어이… 영감 잠깐 기다려봐…! 그럼 당신은 이 녀석이 정말로 그… 카인이란 녀석일지도 모른다는 가능성도…

요하네: 그런 가능성도 있다는 말이지…

아벨: …

미셰트: 저기 너…. 넌 정말로 나의 카인군이 아니야…!?

ボクはキミのカインじゃない! (나는 너의 카인이 아니야)

ボクはカインだ! (내가 카인이다)

どちらとも言えない… ← '어느 쪽도 말할 수 없다'

를 선택

▲플레이어조차 아벨의 정체는 알 수 없지만 골라주자

▲2번째 선택으로 카인이 되어 행복한 엔딩을

아벨: …

레블로스: 그렇겠군! 그런 말을 돌연 듣게 되면… 나 역시 곤란할 걸…!

미셰트: 그럼 좋아! 네가 정진정명(正眞正銘)한 카인군이라는 것을 확실히 하기 위해… 내가 반드시 증거를 찾아내겠어!

제 4장-2

반

● 승리조건: 적 전멸

강욕 닥터즈와 상황에 따라 미셰트, 그리고 몇몇의 병사들과의 싸움이다. 닥터즈 일원은 회복이 주무기니 이들을 먼저 좀비폭으로 쓰러뜨리거나 각개격파 하는 것이 중요하다. 이들이 있는 한 시체는 반드시 치워주자. 한번 살아나기 시작하면 끝이 없다.

▲끌려가는 노예

▲닥터즈의 위용?

▲아들은 아버지를 동경하곤 한다지만

전투가 끝나면 필리포의 아버지가 필리포를 책망하지만 어머니가 나타나 사실은 걱정하는 것이 아니냐고 한다. 하지만 검은 날개를 가지고서 약하다는 것은 대 죄에 속하므로 부모도 어쩔 수 없었다고 한다. 필리포는 아버지를 이해하고, 주인공들과 다시금 여행에 나선다.

제5장 강욕의 거리

힘을 손에 넣는 것이 각자의 목적을 위해 가장 가까운 길이라고 생각한 그들은, 강대한 힘을 가진 갑옷이 있다는 팬더모니엄의 거리로 떠났다. 하지만, 그 손을 잡게 될 진정한 힘이 과연 이 세계가 바라는 힘인지 어떤지는 결국 신만이 알고 있는 진리일지도 모른다.

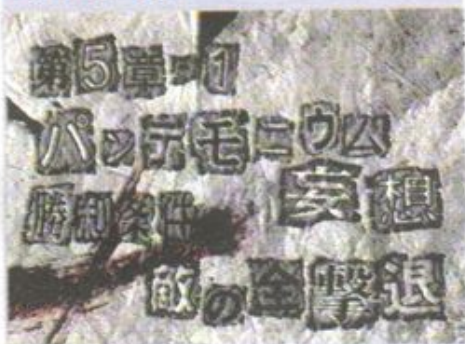
거리로 가보면 상점에서 정말 좋은 물건들을 팔고 있는 것을 볼 수 있다. 하지만,

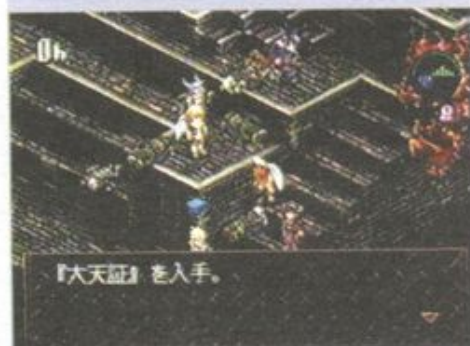
그 가격이 장난이 아니게 비싸다. 이곳의 사람들과 이야기 해보면 모두들 돈에 미쳐있는 것을 알 수 있다. 마을을 나와 마몬의 성으로 가면 경비대 역시 돈에 미쳐있다며, 필리포는 안타까워한다. 이곳의 영주를 죽인 것은 레블롭스이고, 그 후 새로운 영주의 영향으로 이렇게 되어버린 것이다. 경비대는 이곳에 무엇을 하러 왔냐고 묻고, 답을 하면 자신들 보다 강할 리 없다며 비웃으며 싸우게 된다.

▲뭘 골라도 답은 하나

제5장-1

팬더모니엄의 망상

● 승리 조건: 적 전멸

적들도 슬슬 다양한 유닛으로 덤벼오는 시점. 게다가 적의 위치가 더욱 유리한 고지대이다. 계단 바로 앞의 병사를 의식하지 말고, 위쪽의 마법사를 먼저 처리하도록 하자. 꽤나 지능적으로 회복을 하므로 턴을 낭비할 수도 있기 때문이다. 그리고 우측의 적들은 굳이 아래쪽에서 접근하기 보다 위쪽의 적을 쓰러뜨리고 유리한 위치에서 치도록 하자.

▲훗, 돈도 돈 나름이다

▲이것도 돈으로 산것인가

가이우스: 뭐야 뭐, 다들 도망갔잖아. 역시 돈을 목적으로 싸우는 녀석들이란. 진정한 용기를 가지고 싸우는 자에게 상대가 안 되는 법이지.

레블롭스: 역시 자유롭기 위해서는, 강함이 필요한 것인가….

필리포: 자유라는 것은 과연 무엇일까….

▲필리포는 '보노보노'와 닮아있…지 않다

자유에 대한 고찰을 하는 일행, 그 앞에 마몬이 나타난다.

마몬: 자유 같은 것이 이 세상에 정말로 존재한다고 생각하는 것, 그 자체로 틀려먹은 거다!

가이우스: 무, 뭐라?

마몬: 위선에 넘어가 사교의 가르침을 믿는 천벌을 받을 쥐새끼같은 놈들! 이 세상 어디에 자신이 하고싶은 일만을 하고 사는 사람이 있더냐!?

레블롭스: 너 같은 검은 날개 녀석들은 태어날 때부터 우리 하얀 날개처럼 노예가 아니지 않은가! 그것이 자유가 아니면 뭐란 말이냐!

마몬: 으하하하하하… 그런가, 네놈들 시기하고 있는 건가!

레블롭스: 뭐라고?!

마몬: 그렇다면 더욱 더 네놈이 원하는 것을 영원히 얻을 수 없다! 태초부터 너희 하얀 날개 놈들은 고통 속에서 노예로 살아야 하는 것이다!

요하네: 이 거리의 영주, 강욕의 마몬인가…?!

마몬은 병사들에게 돈을 준다며 주인공들을 공격하라고 한다.

제5장-2

판 것은 생명, 산 것은 힘

● 승리 조건: 적 전멸

5-1의 팬더모니엄의 망상과 같은 필드에서 전투를 벌이되, 이번에는 가운데에 끼어있게 된다. 아래쪽의 적들을 원거리 공격으로 물리치는 동안 위쪽 적들을 오는 놈부터 처리하고, 모두의 힘을 합해 위쪽의 적을…이라면 좋겠지만, 적의 선재 공격으로 시작되므로 정석대로 할 수 없다. 일단 적과 가장 가까운 곳에 방어력이 좋은 캐릭터를 놓고 한 턴을 버티고, 가까운 적부터 없애도록 하자. 그 동안 십자병의 활 공격이 귀찮다면 이쯤에서 생길 법 한 요하네의 '샌드맨'으로 잠재우고 행동하자. 그리고, 우측 하단의 가공한 능력치의 사내는 예상 대로 이벤트 캐릭터이므로, 건드리지 않는 편이 좋다.

▲샌드맨의 효율적인 사용이 당신의 순결을 지켜줍니다

▲이래도 싸움을 걸고 싶습니까

돈으로 고용한 병사들이 모두 도망가자, 마몬은 두고 보자며 도망간다.

-선택문

일단 거리로 돌아간다.

이대로 마몬을 쫓는다.

▲마을에 두고 온 것이 있다면

마몬을 쫓아가면, 대 사신의 갑옷을 입은 사도기사 2명과 함께 나타난다. 일행은 갑옷을 어떻게 입을 수 있었는지 궁금해하고, 그때 루카가 나타난다.

루카: 후후후, 이 정도로 녀석들을 쓰러뜨린다면 이쪽도 즐겁지 않다고! (그러니까 마몬이 죽더라도 사신의 갑옷의 전사들의 힘을 알 수 있지!!) 뭐, 열심히 해보라고.

제5장-3

재회

●승리 조건: 적 전멸

1층의 적을 양분해서 격퇴하며 올라가는 미션이다. 승리 조건은 적을 전부 격퇴하는 것이라고 하지만, 사도 기사를 공격하면 이벤트로 전투가 끝나게 된다. 위로부터의 공격을 주의하며 지체하지 말고 사도기사에게 향하자.

▲3층에서의 사색

마몬은 사도기사에게 계속 싸우라고 말하지만, 그는 죽을 수 없다며 도망을 나온다. 마몬의 마법 공격을 받고 쓰러지는 사도기사. 그는 필리포의 동생 파르타였다.

▲자유를 얻기 위해서는 힘이 필요한 것인가

근육바보 레블롭스와 필리포는 사도기사에게 다가가고, 형과 아우의 재회가 이루어졌다.

필리포: 역시 파르타인 거지?

파르타: 형… 이 목소리는 형…인가?

필리포: 어째서… 네가 이런 것을 입고 있는 거야!?

파르타: 미안해 형. 나는… 약한 형이… 그런 형이 싫었어…

필리포: 파르타…

파르타: 형이 끌고다 감옥으로 간 뒤… 나는 강해지기 위해 수련을 하러… 마몬의 부하로… 이 대사신의 갑옷을…

자신의 약함을 극복하기 위해 파르타는

▲형 만한 아우는 아니었던가

대사신의 갑옷을 입은 것이었다. 그러나 그뿐. 자신의 약함으로부터 도망치는 결과를 낳았던 것이다. 죽음의 현실로부터 도망치지 않는 형의 모습을 보며 진정한 강함을 알게 되며, 파르타는 죽음을 맞이한다.

레블롭스: 검지도 않고 희지도 않은, 그런 자유를….

필리포: 강한 자유를….

레블롭스: 새로운 자유를!

요하네: 뭐들 하는 거냐! 그 갑옷은 너희들에게는 무리다!

레블롭스, 필리포: 으오아아아아!

▲자유!

▲므허헐

▲우리는 이것을 변신물이라 한다

▲모두 불태웠어

레블롭스는 화염 속에서, 필리포는 물 속에서 고통을 받다가 결국 갑옷을 받아들이게 된다.

▲복용후

루피루피: 저것은 그때와 같은!
요하네: 사신의 강림!

제5장-4

힘

● 승리 조건: 마몬의 격퇴

목표는 마몬이고 이번에도 전번의 전투와 같이 위층으로 올라가야 한다. 계단에서 활로 공격하는 십자병을 주의하며 방향을 보정해 주자. 마몬을 쓰러뜨리면 마법을 사용할 수 있게 해주는 액세서리인, 톤혼(トンホーン)을 얻을 수 있다. 빨리 끝내고 싶다면, 주위의 적을 요하네의 샌드맨(サンドマン)으로 잠재우고 쓰러뜨리는 것도 좋지만, 사망 상태에 두고 다른 적들도 쓰러뜨려 경험치를 얻자.

▲호, 좋은 것을 가지고 있군

마몬: 왜, 왜냐! 그런 힘만 있다면 마음대로 돈을 구할 수 있는데!
요하네: 이 세상을 돈을 위해 산다고 할 수는 없는 거다. 이 세계에는 무섭고도 두려운 7개의 대죄를 범하고, 그것에 목숨을 거는 바보도 있는 것이지.
마몬: 도, 돈이 전부가 아니라고?! 돈이 있으면 자유롭게 살 수 있고, 강한 동료도 고용할 수 있는데?!
레블롭스: 하지만 그것은 반드시 자기자신의 힘이라 할 수 없고, 진정한 자유도 아니다.
가이우스: 사람은 빵을 위해 산다고 할 수는 없지.
필리포: 파르타도 그렇게 말했어!
요하네: 결국 너도 세상을 지배하는 교단 앞에서는 일개 영주에 지나지 않겠지. 몸을 두를 정도의 돈을 빼고는, 아무 것도 없는 약한 생물이라는 것이다.
마몬: …네놈들은 진정한 돈의 무서움을 모르는군. 네놈들에게 높은 현상금을 걸어 어딜 가도 쫓기게 만들어주지!

그 때 갑자기 루카가 나타난다. 이 세상을 혼란과 파괴로 이끄는 이교도들을 죽이러, 총본산에서 파견된 이단심문십자군이라고 한다.

▲경험 많은 노련한 얼굴이다

제5장-5

강습!! 이단 심문관

● 승리 조건: 적 전멸

좌측의 3인을 상대할 유닛과 위쪽으로 올라갈 유닛을 적절히 나누어 시작하자. 이놈들이 주인님을 알 수 없는 곳으로 데려간 이단심문관들. 루카와 타 유닛들의 마법에 주의하여 너무 몰려있지 않도록 한다.

전투가 끝날 무렵 이런 대사가….

루카: (역시… 신관상대 데이터는 이런 느낌인가…. 저 대사신의 갑옷의 힘은… 확실히, 위들의 신과는 완전히 다른 힘…. 교황님이 두려워 할 만해…. 바로 총본산으로 연락해… 새로운 주살부대를 마련해야겠어…. 라지만, 저 갑옷 입은 남자, 저 얼굴만 봐도 묘하게 두근두근하고… 내 손안에 넣어서… 괴롭혀주고 싶어! 전에 어디서 본 적이 있나…?)

▲위험한 대사

루피루피: (아니! 저 여자, 음침한 곳에서 혼자 복수 일기를 쓰고 있는 걸까?)
가이우스: 그런 것 쓸 리 없잖아!

전투가 끝나면 선택에 따라 아크엔을 동료로 얻을 수 있다. 되도록 함께 하자.

▲일기를…쓴다

▲동료라고 해야하나

제6장 폭식의 거리 카난

이미 3개의 갑옷을 손에 넣고, 교단으로부터 파견된 이단심문십자군과 검을 부딪힌 일행 이 세계 최대이자 유일한 대교단 앙겔스 교를 적으로 돌리게 되었다. 사랑하는 주인님을 구하기 위해, 교단에 대항할 수 있는 유일한 힘을 구해 여행을 계속하는 그들의 앞에 나타나는 거리. 위선이 가득 흐르는 미식의 수도. 폭식의 거리 카난이었다.

▲미식이라기보다는 폭식

▲커헉(동질감을 느낄 리 절대 없다)

갑옷을 찾아 카난으로 온 일행. 가이우스의 말을 빌리자면 이곳의 사람들은 썩기 직전의 좀비 같아 보인다. 교단의 가르침이란 이런 것인가. 일하지 않는 자, 먹지도 말라는 말은 어찌된 건가! 현재시각 AM3P. 어째서 필자는 글만 쓰고 놀지 못하는가!! 흥분하지 말고(누가?) 마을 사람들에게 말을 하자(특히, 바 앞의 웨이트리스와 말을 해보면 나중에 동료가 된다). 사람들의 말을 듣자면 마을 한가운데에는 바알이라는 지배자가 살고 있다고 한다. 그곳에 가면 갑옷이 있으리라. 밖으로 나가면 돌연히 '저는 집사입니다' 라고 온몸에 써있는 자가 나타난다.

▲이 '녀'에게 말을 걸자

집사: *당신이 그 유명한 요하네님이십니까. 이 거리의 영주 바알님이 당신들을 식사에 초대하고 계십니다.*

요하네: *음… 영주의 저택으로 들어가는 건가.*

가이우스: *호랑이를 잡으려면 호랑이 굴로 들어가라 는 말도 있잖아!*

…집사의 안내에 따라 바알의 저택으로 들어가면, 아니 저것은! 남자의 '노망' 메이드 군단이 아닌가. 하지만 다들 눈이 처지고, 지하철 안내방송 같은 음성을 내뱉는 게 수상한데…. 바알에게 가보면 아누비스라는 별명으로 불리는 대사신 미카엘의 갑옷을 가지고 있다고 한다. 그는 신 앞에 모든 이들은 평등하고, 정의를 믿는다며, 이 곳의 하얀 날개의 사람들을 자신이 사들여 해방시킨 뒤 집으로 돌려보냈다고 한다. 바알은 시대

▲いらっしゃいませ, PIA♡CARROTへようこそ가 그리운 당신

▲그는 호세 라는 자기 관리와 트릭에 능한 복서와 닮아있다

▲이 정도 권유에 흔들린다면 남자가 아니지만…

의 법을 지키는 것이야말로 정의라며 더 이상 죄를 저지르지 말고 갑옷을 벗고 자수하면 사면해 주겠다고 한다. 선택하자. 자수를 하게되면 가이우스는 그렇게 할 수 없다며, 개별행동을 하게되고, 자수를 안 하면 전원 전투로 들어간다. 기왕이면 비주얼이 많은 쪽으로…(무념).

그의 권유대로 자수하기로 한 일행. 하지만 가이우스는 갑옷을 입지 못한 불만 때문인지 일행과 따로 행동하기로 한다. 이곳 저곳을 돌아다니던 가이우스. 그가 그곳에서 본 것은….

가이우스: ……………………!

주방장: *거기의 당신. 우리들의 요리의 비밀을 봐 버렸군?*

가이우스: *요리?… 요리라고!? 그런 게 무슨 요리냐!*

주방장: *사실은 바알님으로부터 당신에게 특별한 요리를 드리라고 명을 받았습니다만… 그 요리의 재료는… 당신 자신이다!*

▲우유빛 액체

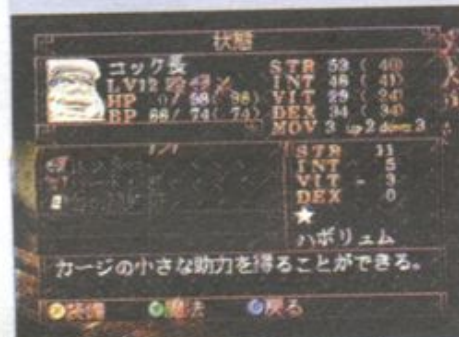
▲차라리 알싸한 여성이었다면 좋을 뻔했다

제6장-1

소재

●승리 조건: 적 전멸

가이우스혼자 적들을 상대해야 한다. 가이우스의 무기를 창으로 장비했으리라 믿는다. 시작과 동시에 좌측의 적을 쓰러뜨리고, 뒤로 물러나면 적은 다가오지 않는다. 좌측의 적을 물리쳤으면, 우측의 주방장과 자코들이 일렬이 되게 하여 쉽게 처리하자. 전투에 사시미가 아닌 허접한 무기를 들고 나오는 주방장 따위는 기본 자세가 되어있다고 할 수 없다.

▲창으로 쑤셔주자

▲주방장은 회칼을 들고 설쳐야 제 맛이거늘…

가이우스: *제길, 제기랄!! 그 자식이 말한 정의야말로 내가 제일로… 믿었던 것인데…*

가이우스는 어릴적 일을 회상한다.

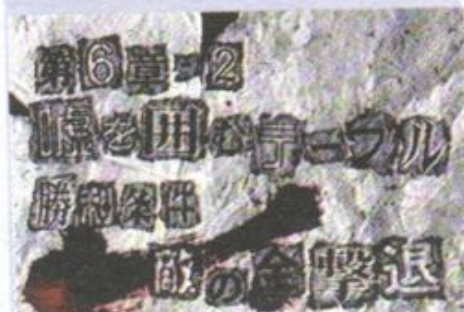
가이우스: *정의야말로 내가 가장… 구하던 것이다! 모두들 그만둬! 이 영주는 대 악당이다!*
요하네: *뭐, 뭐라고?*
가이우스: *바알씨, 내가 본 것에 대해 설명해 보시지! 뭐가 평등이고! 뭐가 정의란 말인가!! 생명을 유린하다니, 이 자식… 거리에서 해방시켰다는 노*

▲아들은 아버지를 보며 자라난다

예들을… 죽이고 있었잖아!
루피루피: *가이, 그게 정말이야?*

제6장-2

거짓을 둘러싼 테이블

●승리 조건: 적 전멸

역시나 유닛 분배가 턴을 줄이는 지름길. 초반에 좌측으로 근접공격 유닛 하나를 보내고, 나머지 유닛은 오른쪽으로 향하다가 푸른 조명의 층으로 원거리 유닛들을 보내 집사를 처리한 뒤 붉은 조명(정육점인지 홍등가인지)의 층으로 향하면 된다. 다만 주의할 것은 푸른 조명의 층에서 사망시킨 적을 그냥 두고 위로 향하면, 후에 붉은 조명의 층에서 회복 마법을 사용해서 그들을 되살리는 곤란한 상황이 발생할 수 있으므로, 확인 사살을 하라는 것이다. 괜히 독만 걸어두고 다른 곳으로 향했다가는 다시 하산해야 하는 사태가 생긴다. 그 후에는 붉은 조명의 바알을 쓰러뜨리자. 카를로스 나는 호세와 싸울거야….

▲'집사'라면 싸움 정도는 할 줄 알아야 한다! 인가

▲녀석은 바알의 그림자일 뿐이었다

바알의 그림자는 박쥐가 되어 날아가고, 요하네는 그가 사람의 피를 먹고사는 뱀파이어임을 알아챘다. 일전의 메이드들도 마찬가지로 뱀파이어화 되었을 터. 이대로 저택에 있는다면 대핀치다. 마을로 돌아갈지 바알을 쫓을지 결정하자. 바알을 쫓기로 하면 가이우스가 아까 혼자 있을 때 길을 봐 두었다고 지하 통로로 가자고 한다. 그곳에 감옷이 있을 것이다. 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴로 들어가야 하는 것이다.

제6장-3

숨어있는 것

●승리조건: 적 전멸

일단 시작하면 화면 좌측에 유배(?)되어 있는 마도사가 거슬릴 것이다. 다행히 유배지가 원거리 공격이 가능한 위치이므로 공격마법이나 활로 손쉽게 해치울 수 있다. 마음이 안 놓이는 사람은 유닛 하나 정도를 보내는 것도 좋다. 고저차가 3인 곳에 있으므로 높은 곳으로 공격할 수 있는 유닛이여야 한다.

▲이곳에서 공격하면 간단하다

전투가 끝나면 선택문이 나온다. '가본다'를 선택하면 다시 전투를 벌이고, '다른

방에 간다'를 선택하면 대 홀로 가서 바알을 만나게 된다. 바알은 메이드에게 주인공들을 공격하게 하고, 그녀들은 가족들이 인질로 잡혀있다며, 어쩔 수 없이 싸우게 된다. 하지만 가이우스는 그녀들을 설득하려한다.

가이우스: *자신의 소중한 사람을 위해 생명을 던지는 당신들의 마음, 나 역시 나누고 있다.*

메이드: *……*

가이우스: *그러니까, 나는 당신들을!*

루피루피: *하지만, 그러면 당신이…*

레블룹스: *그래 이런 곳에서 무의미하게 죽을 필요는 없어!*

가이우스: *모두 그만둬!*

메이드: *……*

가이우스: *부탁한다, 그녀들을 죽이지 말아 줘! 이것은 확실히 나 자신의 위선일지도 모른다. 나는 어떻게든 그들을 돕고싶은 거다!*

바알: *쿳쿳쿳…. 그래서 사신의 힘 따위를 믿는 사교도들을… 바보라고 하는 거다! 정의가 무엇이든 평등이 무엇이든 처음부터 세상에 존재하지 않는 것을 받아들이고 그것에 자신의 생명까지 걸면서 미천한 노예들을 구하려 하다니! 이미 상대에겐 자신의 의지 따윈 없는데 말이다.*

가이우스: *뭐라고!*

바알은 꽤나 긴 주문 끝에 메이드에게 마법을 걸고, 그녀들은 흡혈귀가 되어버린다. 가이우스는 갑옷으로 향하고 있는데…. 그녀들을 위해 가이우스는 정의의 힘으로 기적을 일으킨다(벌써 몇 번째인가).

▲나 빨고있나, 난 빨리고 있어요. 훗 이미 늦었어(씨맨)

▲선정적인 음향 효과의 촉수물

▲자신감 120%의 얼굴이다

제6장-4

정의와 위선과 대사신의 갑옷

● 승리 조건: 바알의 격퇴

전투 시작시 갑옷을 얻은 가이우스만이 따로 떨어져 있다. 주방장과의 전투를 지났다면 가이우스의 능력은 좋을 터. 차라리 기회로 삼아 좌측의 3인을 가이우스의 몸으로 하고, 나머지 유닛으로 바알을 향해가자. 마법을 사용하지만 그다지 효율적인 사용은 하지 못하므로 집중 공격으로 쓰러뜨리자.

▲홀로 떨어진 가이우스

전투가 끝나면 자신의 패배를 인정한다. 그러나….

바알: *너희들이 찾는 총본산이라는 것은 이 지상 어느 곳에도 존재하지 않는 것이다.*

요하네: *무엇이라?*

바알: *더불어 그 주인님이라는 것도 그 총본산에 있는 것이다! 하하핫!*

필리포: *이 지상에 없다는 게 무슨 의미인거지…*

바알은 그대로 죽어가고, 일행은 정보를 얻기 위해 다시 거리로 나온다. 그때 일전에 바 앞에서 만난 웨이트레스인 파리티가 나타나 파티가 되고 싶다고 한다. 활을 사용하므로 파티에 넣어 시체처리용으로 활용하자. 초기 레벨은 5이므로 쉽게 힘이 되지는 못하지만 7장에서는 도움이 될 수 있다.

▲여흥

제7장 나르시스 · 테젯타의 언덕을 넘어

폭식의 거리 카난의 영주 바알은 주인님이 있는 총 본산이 이 지상의 어디에도 존재하지 않는다는 수수께끼의 말을 남긴 채 조용히 숨을 거두었다. 착실히 동료들의 전력을 증강시켜 왔지만, 문제의 총본산에 대한 흔적을 완전히 잃어버린 일행은, 일단은 정보를 모으는 것 자체가 최우선이라고 생각하고 욕정의 거리 · 베기루드의 근처까지 걷고

있었다. 그 일면에 수선화가 피어 흐트러지고, 여행 중에 설마 다시 그들과 만나게 될 줄은 꿈에도 몰랐다….

교황: 또다시…세상을 연결한 7개의 고리 중 하나가… 파괴되었습니다만…

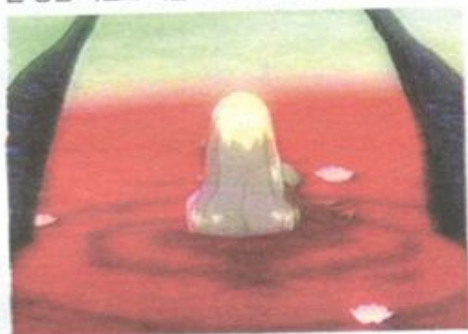
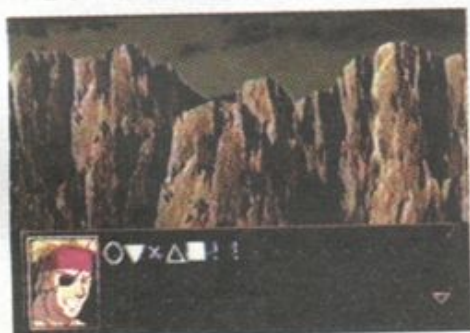
루카: ……

교황: 대체 저는 언제가 되어야 당신들에게 용서라는 죄를 범하는 것을 그만하게 될 수 있을까요.

루카: 저희들이 교황님까지 심려를 끼치게 만들어서 정말 죄송합니다. 대사신의 갑옷을 입은 녀석들의 전력 분석을 조금씩 마쳐 나가고 있습니다.

교황: 그런데, 내가 부탁했던 대사신의 힘을 봉인하기 위한 그 인재의 행방은?

루카: 하이! 이 세계에서도 비교할 수 없는 정념을 가진 사람들을 이미 뽑아서 대기시켜 놓았습니다. 하지만 이미 갑옷을 입은 적이 4명이 되어버린 이상, 지금 만으로는 전력상 머릿수가 1명이나 2명이 모자라게 될 것입니다만….

교황: 더 이상 시간이 없습니다. 이대로 사신의 부활을 내버려 둔다면, 이 세계 전체에 미증유의 대재난이 다가올 것은 뻔한 일! 루카여, 그렇게 된다면 당신 자신도 피할 수는 없게됩니다.

▲붉은 것

일행은 산을 오르고 있고, 레브롭스와 루피루피는 힘들어하고 있다. 필리포는 대놓고 한계라고 하고…. 일행은 잠시 쉬어가기로 하고 가이우스는 정찰을 위해 잠시 돌아보겠다고 한다.

▲레브짱은 느림보래요~○▼×△□

그때 어디선가 날아오는 화살 3발에 루피루피는 쓰러지게 된다. 화살이 날아온 곳에는 바로 다시 나타난 유다, 바알, 마몬 그리고 루카가 있었다. 그들은 다시 살아난 것이란 말인가.

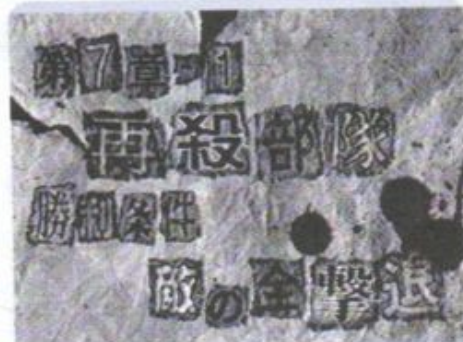
▲화살은 소리 없이 가슴을 찌르고

▲다시 살아난 그들

제7장-1

재살부대

●승리조건: 적 전멸

전투를 어서 끝내고 루피루피를 구해야

한다. 턴을 아끼기 위해서는 아래쪽 2명에게 독의 속성이 있는 잠재공격을 해주고 어서 올라오거나 위쪽에서 마법을 이용 독을 걸어주면 아래쪽의 일원을 쉽게 합류시킬 수 있다. 필리포의 활에 반드시 반격하는 잠재공격을 넣어주면, 상대가 유닛의 공격을 바꾸는 잠재기를 사용했을 때 등뒤를 공격해 피해 없이 공격할 수 있다. 아래쪽에서 위쪽을 향해 가는 미션이라 힘들기도 하지만, 적의 십자병의 자리 변경 잠재기 덕에 이동 턴을 줄일 수 있는 즐거움도 있다(레벨이 낮은 유닛이 이 공격에 당해 외딴 곳으로 끌려가지 않도록 주의하자). 가이우스와 루피루피가 없으므로 지금껏 시체 처리반에 있던 유닛이 상당히 고맙게 느껴질 것이다. 당신의 전술에도 변화는 오는가.

▲독을 걸고 GO!

▲원거리 공격자의 설욕전

요하네: 모두 무사한가.

루카: 어때요오! 달링! 우리들이 입은 새 옷이?

아벨: ……?!

루카: 무얼 숨기겠어요. 우리의 이 갑옷은 달링들이 입은 대사신의 갑옷과 같은.

요하네: !?

루카: 말하자면 고대의 갑옷인 거지요!

▲묘한 사투리로 잘도 18금의 대사를

요하네: 설마 너희들의 그 갑옷은 신들의 전쟁에서 대사신들과 싸웠던…

루카: 우리들의 사탄님의 수호천사… 대천사의 갑옷이에요!

아벨: ?!

루카: 갑옷의 성능이 대등한 이상, 가이라는 사람이 없으니, 갑옷의 전력비는 이미 4 :3이상… 달링도 단념하고 어서 항복하세요!

아벨: ……;

루카: 아이이잉! 그렇게 걱정할 필요는 없어요! 달링은 어쨌든 내 마이 스위트 홈에서 살테니까, 내가 피곤해서 잠들 때까지 매일 듬뿍 힘쓰게 해줄 예정이에요!

아벨: !?

루카: 아앙, 다른 여자를 좋아한다고 말한 남자를 내 노예로 삼을 수 있다니, 생각만으로도 두근두근 한다니까!

레블롭스: 뭐……;

유다: (뭐 뭐야 이 여자!?)

프리카: 풍풍바키이잉!!

루카: 자… 달링! 이번엔 내가 직접 손을 쓸 거에요. 검은 날개의 아이를 낳을 때까지 간단히 잠재우지 않을 테니까!

▲도착

▲게다가 여흥을 낚아오다니

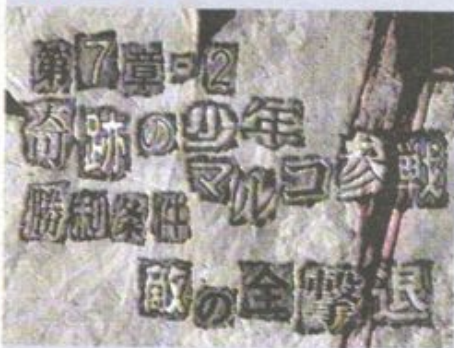
가이우스: 거기까지다!

대펀치 상황에서 가이우스가 돌아왔다. 그것도 옆에는 대사신의 갑옷을 입은 새로운 동료와 함께. 게다가 다른 하얀 날개의 사람들도 떼거지로 몰려왔다. 루카는 전략적 후퇴라며 애완을 두고 도망간다.

▲이건…

제7장-2

기적의 소년 마르코 참전

●승리 조건: 적 전멸

처음 시작하면 유닛이 3부분에 분산되어있다. 위쪽의 마르코와 가이우스 옆에는 일전의 그 능력치 좋은 사내가 서있는데, 역시나 건드리면 가공할 위력의 물리, 마법 공격을 해오므로 그냥 두자. 아래쪽 유닛이 있는 곳과 중간 유닛이 있는 곳 사이에는 계곡이 있으므로 단번에 못 건너므로 주의하자. 아래쪽의 적은 한 유닛을 보내면 알아서 잠재공격으로 자리를 바꿔주므로 중간에 올라가 있는 유닛의 원거리 공격으로 처리하여, 턴과 유닛의 손실을 막자. 마르코와 가이우스의 창공격으로 위에서 밀고 아래에서 다른 유닛으로 올려친다면 그다지 어려운 미션은 아니다.

▲또다시 의문의 기사

▲강인한 공격력

▲아래의 적은 자리를 바꿔주니…좋다. 반격을 선택하고 잠입하자

가이우스의 도움으로 살아난 일행. 옆에는 여흥이 딸려와 있다. 레블롭스는 질투하는 듯.

필리포: 그런데 가이씨의 옆에 있는 저 분은 누구십니까?

요하네: 음. 아무래도 그들은 흰 날개를 가진 것 같군.

케빔: 오오오오오옷. 확실히 이것은 우리들이 긴 시간을 찾아온 대사신 메타토론의 갑옷!

아벨: ……?!

케빔: 당신이야말로 우리들의 구세주님이 확실합니다!

아벨: ?!

요하네: 무슨 일인지는 모르겠지만, 그쪽은 누구신지…;

케빔: 오오! 실례했습니다. 저는 어떤 조직의 참모로 일하고 있는 케빔이라고 합니다! 자! 마르코님도 구세주님도 함께 가십시다!

마르코: 처음 뵙겠습니다! 제가 이 조직의 리더, 마르코라고 합니다!

요하네: 뭐라고? 자네가 설마 이 세계에서 최초로

▲곱게 자랐군

대사신의 갑옷을 해방시켰다는 기적의 소년 마르코인가!

켈빔: *자, 그런 이야기는 추후에 하도록 하고, 우선 저 여성을 치료해야 합니다. 자! 어서 저희들의 총본부로!*

욕정의 거리 베기루드에 도착한 일행.

켈빔: *이곳이 저희들의 총본부가 있는 욕정의 거리 베기루드입니다.*

마르코: *이 거리는 앙겔스 교단의 7개의 미덕 중 욕정이 가득한 거리라서, 교단의 감시 같은 것은 없습니다.*

켈빔: *이곳의 노예중 대다수가 비밀 지하 조직에 참가하고 있습니다.*

▲서비스입니까

마을을 나오면 그들의 조직이 있는 지하 비밀 수로로 가게된다. 하얀 날개 해방 혁명 전선의 총본부인 것이다. 이들의 목적은 노예제도를 없애기 위한 것이며, 이미 전 대륙에 무장 봉기의 준비가 되어 있다고 한다. 참모인 켈빔은 이 기회에 아벨을 구세주로 삼아 조직의 상징으로 삼고 싶은 것이다.

마르코는 초대 리더였던 친구의 의지를 이어서 조직을 이끌고 있는 것이었고, 켈빔은 그 친구인 세라핌의 아버지였다. 세라핌은 어릴적 다른 노예와 달리 고독해져 가는 마르코에게서 협조성을 발견하고 우정을 쌓게된 것이다. 이러한 이야기를 하고있는 동안 유다는 그자판을 구슬려서 마르코를 공격하게 만든다. 수로가 터지며 아지트를 버리고 나온 일행. 그곳에서 그자판이 나타난다.

▲우정이다

▲복수에 불타는 청춘

▲물을 제압하는 자, 코트를 제압한다

그자판: *이…자식 마르코! 너는 아직도 주변 사람들을 희생시키면서 자신만 도움 받기를 원하는 건가!*

마르코: *아…당신은, 그자판님!*

그자판: *… 그때 네놈이 이단심문관에게 죽었다면 내 친구 세라핌은 죽지 않았을 거다! 이 손으로 친구의 원한을 갚아주마!*

제7장-3

우정이라 불리는 것의 모습

● 승리조건: 적 전멸

2개의 조로 나뉘어 싸우게 된다. 좌측의 넓은 곳은 앞쪽에 고저차가 있어 공격하기 쉽지 않으므로 위로 미리 올라가서 선제공격을 하자. 중앙의 S자 외길에서는 활 등으로 시체를 처리하며 앞으로 나가는 것이 중요하다. D서머너가 서로 붙는다면 창으로 찔러주는 것도 좋다. 우측의 고저차가 심한 곳에 D서머너와 십자병이 있는데, 올라갈 수 없으므로 원거리 공격이 가능한 캐릭터를 보내거나, 적의 사정거리를 이용해 유인하는 것이 좋다. 일단 적들도 내려오면 다시 올라가지 못한다. 앞쪽의 떨거지들을 처리했으면, 그자판으로 유닛을 집중시켜 한큐에 끝내자.

▲맵의 우측은 오를 수 없는 산과 같다

▲집단 구타로 한큐에

그자판을 쓰러뜨리면 녀석은 말로 덤벼온다.

그자판: *사귀어도 아무런 이익이 없는 노예를 친구라고 하는 것조차도 과분해! 우정이라는건 단순한 감정의 매매가 아닌가! 모두 자신에게 이익이 되니까 친한척 하는 것 뿐, 그런 것에 무슨 의미가 있다는 거지?*

마르코: *아니야! 나와 세라핌님과의 관계는 그런 것이 아니야!*

그자판: *자, 그렇다면 우정이라는 것은 뭐지? 확실히 대답해 보시지!*

그때 천장이 흔들리며 돌이 떨어지고, 마르코는 그자판을 밀어내어 목숨을 구해준다. 하지만 그자판은 그것이 자신을 속이기 위한 행동이라고 말한다. 그자판은 세라핌과 마르코의 관계를 질투한 것이다. 그 때 켈빔과 함께 치료가 끝난 루피루피가 나타난다. 켈빔은 세라핌이 죽은 이유를 말해주는데….

▲질투의 마음은 아버지의 마음!

세라핌과 마르코의 관계를 질투한 그자판은 대사신의 갑옷을 몰래 훔쳐내 마르코의 집에 옮겨놓았다. 마르코는 심문관에게 끌려가게 되고…. 하지만 그 사실을 안 세

▲여흥

▲3지선다

라핌은 자신이 누명을 쓰기 위해 갑옷을 입고 죽게되었다. 두 사람의 우정은 이렇듯 자기 희생적인 것이었다. 그것을 안 켈빔은 마르코를 도와 이 조직을 만들게 된 것이다. 하지만 그자판은 둘의 우정을 인정하지 않고 혼자 떠나간다. 수공으로 엉망이된 아지트를 떠나려고 하면, 듀나가 말을 걸어오고 동료로 맞이할 수 있다. 켈빔은 이곳에서 조직을 재건하기로 하고, 일행은 베기루드를 떠나 앙겔스 교단의 총본산을 찾아 떠난다. 거리에서 나오면 아스탈테가 거짓된 사랑에 대한 이야기와 함께 총본산은 소돔과 고모라의 거리의 악마해협 근처에 있다는 정보를 알려준다. 그리고 무엇이든 한가지를 더 물어보라고 하는데, 주인님이 있는 곳이나 최강의 갑옷이 있는 곳을 물어봐야 곧 알게 될 것이라는 말만을 듣게 되므로, 세 번째 '동료를 원한다.'를 선택하여 타르시스를 동료로 얻자.

▲일종의 아이케치 같은 느낌을 준다

제8장 두 개의 평등의 거리

비밀지하조직의 리더 마르코에게 이끌린 일행은 드디어 앙겔스교의 총본산이 있다고 하는 악마의 해협의 장소를 알아내는데 성공했다. 그들은 마르코의 강인한 권유에 따라 이단심문관들의 지배조차 미치지 않는 근교의 마을 소돔과 고모라로 향하기로 했다. 그런 여행의 도중, 마르크의 말에 따르면 이 두 개의 마을은… 노예제도에 비판적인 일부의 검은 날개의 사람들과 하얀 날개의 사람들이 모여 만들어낸 일명 배덕의 도시라고도 불린다고 한다. 그들의 일대군사거점중 하나로 대조인 평등과 인권을 굳이 기본이념으로 세워 서로 날개의 색에 관계가 없는 마을을 지행했다… 하얀날개의 사람들의 이상향이라고 하는 것이다. 하지만 거기서 그들을 기다리고 있었던 것은 예측조차 할 수 없었던 평등과 두 개의 정의의 싸움의 유혹이었다.

▲일기 검색 능력 자격증 국제 1급 보통

레볼룹스: 앗 저것이 하얀 날개를 가진 자들이 자유롭게 살고 있다는 소문의 소돔과 고모라 마을이란 것인가!

마르코: 예! 어느 마을이든 서로의 날개 색에는 상관없이 서로가 함께 자신들의 마을을 만들고 있다고 합니다. 게다가 현재 소돔 마을을 통치하고 있는 것은 원래는 하얀 날개의 노예출신자라고 합니다.

가이우스: 이야! 굉장한데…!

필리포: 나도 빨리 가보고 싶어!

마르코: 그렇다면 일단 소돔 마을로 갑시다.

?????: … 그들의 행동의 지향성을 논리적으로 판단하려면 아직도 정보를 모을 필요가 있는 것 같군요…

소돔마을 에서

주민: 아앗! 구세주님이다! 구세주님이 오셨다!!

스턴: 잘오셨습니다. 저희 소돔 마을에…. 제가 이 마을의 대표 스턴이라고 합니다. 켈빔님께 연락을 받고 여러분이 오는 것을 기다리고 있었습니다.

루피루피: 굉장해… 정말이다. 하얀 날개의 사람이 영주를 하고 있어!

스턴: 여기서는 통상의 투표소가 있어 저도 투표에 의해 공평하게 선발되고 있습니다. 그것보다 어떻습니까? 이 건물!! 이 정도의 건물을 만드는 기술은 여기 소돔을 제외하면 어느 마을에도 없습니다.

▲산업 혁명기의 영국을 떠올리게 한다

▲천외마경 풍운 가부키전이 생각나는데

날개의 색에 상관하지 않고 우수한 인재가 소중한 일을 해주기 때문입니다. 마음껏 저희 마을을 감상해 주세요.

마을을 구경한 뒤

스턴: 저도 이 투표로 이 마을의 모두에게서 공평하게 선발되었습니다. 이 마을의 영주는 무언가 부정한 일을 저지르게 되면, 곧 새로운 영주로 바뀌게 됩니다. 얼마나 공평하고 멋집니까!?

스턴의 저택에 가면 스턴은 고모라 마을은 겉으로 평등한 것처럼 보이지만 사실은 강제적으로 모든 것을 집행하는 마을이라면 자신들을 이단 심문관에게 밀고하고 자신들만 살아남으려 할거라면 자신들을 위해 싸워달라고 한다. 일단 주인공 일행은 고모라 마을에 가보기로 한다.

▲이건… 링컨의 얼굴이다

나태의 마을 고모라

고모라 마을에 간 일행은 그 마을 사람 모두에게 환영받는다. 일행은 소돔 마을과는 정 반대로 모든 것이 마을 전체를 위해 행해지고 그를 위해서는 개인의 작은 피해도 감수하는 마을이었다. 그리고 마을을 둘러보던 중 울고 있는 한 소녀를 보게 된다.

레블롭스: 왜 그러시죠? 아가씨, 어째서… 울고있는 거죠?

소녀: 여행을… 하시는 분입니까? 아니요 아무것도 아닙니다.

레블롭스: 웃는 얼굴에 눈물은 어울리지 않습니다!

가이우스: 웃는 얼굴에 눈물이 어울릴 리가 없잖

▲TV에서 보던 북한의 모습이 떠오르지 않는가

▲헬리 캠 1 시점

▲구세주님

▲의문의 망토 사나이

아… 바~보!!

소녀: 아니요… 정말로 별일 아닙니다. 단지 살고 있는 집이 공원을 만들기 위해 철거되어 버려서…

레블롭스: 그건 별일이 아닌 게 아니잖아!!

마르코: 하얀 날개라서 그런 건가요? 상당히 심하군요.

소녀: 날개의 색은 관계없습니다. 마을에서 정한 일입니다.

필립포: 마을이라니… 누구를 말하는 거죠?

소녀: 마을… 즉…

갑자기 등장한 베르페

베르페: 당신에게는 미안하지만 그 이야기는 납득할 수 없군요.

소녀: 아앗! 영주인 베르페님!

베르페: 당신 혼자가 조금 참는 것만으로 마을 사람 전체가 쾌적한 공간을 공유할 수 있게됩니다. 게다가 당신에게는 균등하게 공동거주지가 하나 주어졌을 겁니다.

소녀: 하지만 그곳에는 돌아가신 어머니의 무덤과 수많은 추억이…

불평감찰관: 지금 당신의 발언 내용에는 마을에 대한 명백한 불평의 의지가 엿보입니다. 마을의 계율에 따라 저희 불평감시관과 잠시 동행해 주셔야겠습니다.

레블롭스: 어이! 어이! 이게 어떻게 된거지?

베르페: 어쨌든 이 마을의 영주 저택에 오시지요.

◀레브의 말투가 바뀐다

▼잠시 서까지 동행해 주셔야 하겠습니다

베르페는 마을 전체를 위해서는 한 두사람의 피해는 감수 해야한다면 이건 어쩔 수 없는 일이라고 한다. 그리고 소돔 마을은 겉보기에는 평등한 것처럼 보이지만 사실은 풍요롭게 사는 사람만이 풍요롭게 살고 가난한 사람은 평생 가난하게 살아야 하는 썩은 마을이라면 그들이 이단심문회에 자신들의 마을을 밀고한 후 자신들만 살아남으려 할거라며 자신들의 마을을 위해 싸워달라고 한다. 이때 소돔 마을과 고모라 마을의 전쟁이 벌어지고 각 마을의 영주는 자신들의 마을을 위해 싸워달라며 부탁한다.

▲프로에겐 보수가 필요하다

주민 한사람 한사람에게 자유가 있는 대신에 빈부의 차가 크고 그러면서 부자만이 모든 것을 우선하는 소돔마을과 그 반대로 사람들의 자유와 논리가 억압되어 그 활력을 잃는 대신에 어는 의미에서는 전원이 평등한 고모라 마을… 여기서 분기가 나온다. 첫 번째 것을 선택하면 소돔 마을의 편을 들어주어 고모라 마을과 전투를 벌이게 되고 두 번째 것을 선택하면 고모라 마을의 편을 들어 소돔 마을과 전투를 벌이게 된다. 또한 마지막 것을 선택하면 그들이 알아서 선택하도록 일행은 조용히 마을을 떠난다. 단 첫 번째 것을 선택하게 되면 고모라 마을의 그 소녀가 동료로 들어오게 된다.

▲곤잘레스(필자)는 전투를 선택했다

▲막나가는 구세주

전투가 끝난 후

필립포: 한사람 한사람이 자유로울 수는 없는 걸까?

요하네: 이 세계의 구성을 바꾸지 않는 한 어려운 문제군… 그러려면 이 세계의 지배자 앙겔스교의 교황을 어떻게 해서든 만나야 한다!

루피루피: 드디어군요! 켈빔씨의 말에 따르면 이 마을을 벗어나면 교황이 있는 총본산까지 곧 도착할 수 있을 거에요. 일기를 쓰는 손에도 자연의 힘이 들어가는 것 같아요.

가이우스: 그 복수의 일기에 누구의 이름이 쓰여져 있는지… …앗! 이보라고! 누구의 얼굴을 보면서 일기를 쓰고 있는 거지!?

???: 과연! 그런 결론을 내린건가…. 그 사고 행동 결단력 이론상이라고는 하지만 그들이 내가 원하는 인물일 가능성은 크겠군….

레볼룸스: 뭐야! 이런 대해원의 어디에 총본산이 있다는 거지?

마르코: 조직 사람들이 조사한 지도에 따르면 확실히 이 부근일 텐데….

루피루피: 엣! 여기까지 와서 아무것도 할 수 없다니!

필리포: 뭐… 뭐, 뭐 뭐지…!뭔가 흔들리고 있어!?

가이우스: 조심해! 떨어지면 끝이다!

레볼룸스: 후우…! 굉장한 지진이었군! 이런 엄청난 지진은 첨이야!

마리코: 저길 보세요! 소돔과 고모라 마을에서 연기가 올라오고 있습니다!

가이우스: 이쪽도! 우리가 거친 마을까지도 모두 불길이 솟아오르고 있어!

▲대지진, 자연의 힘으로 쓰는 일기라는 것이다

▲두 마을은 연기에 휩싸이고

루피루피: 지진은 좀처럼 일어나지 않는데… 일기에 써 두어야지.

요하네: 확실히 이런 대규모의 지진은

(망토 등장)

가이우스: 넌 누구냐!

??: 이 지진이야말로 진정한 파멸의 서곡! 지금 진정으로 만물이 유전하려 하는 것이다.

▲이 정도면 제법 폼 나는군

▲그만 좀 의문스럽게 나오시지

제9장 노예의 땅 노아

총본산에 있다고 하는 악마의 해엽 바로 근처까지 그들이 본 것은 단지 끝없이 펼쳐진 대해원이었다. 총본산은 어디에… 대지진이 일어난 후 더 이상 움직일 수 없게된 그들 앞에 한명의 의문의 남자가 모습을 나타낸다. 과연 이 남자는 적인가 아군인가… 그들의 모험도 드디어 종말의 서곡으로 다가간다…

모세: 내 이름은 사도기사 모세! 떠도는 민족을 약속의 땅으로 이끄는 자!

루피루피: (나와 같은 사도기사!?)

모세: 아마… 본인이야말로 당신들의 의문을 풀어줄 유일한 도표!

마르코: 그렇다면 총본산의 장소와….

루피루피: 지금 대지진의 원인조차도!!?

모세: 진리는 당신들의 의지의 힘에 맡겨져 있습니다…

요하네: 뭐라고!? 하지만 어째서지? 그 뿔을 보건데 자네도 원래는 검은 날개의 신관이었을 텐데… 어째서 그것을 굳이 우리들에게 말하는 거지?

모세: 아무래도 당신들이야말로 제가 이끌어야할 떠돌아다니는 민족이라는 사실을 깨달았기 때문이지요. 소돔과 고모라에서의 당신들의 행동을 지켜보고 있었습니다. 그 상황에서 당신들의 판단은 어떤 의미에서는 정답이었다고 말할 수도 있을 겁니다. 세계의 혁명을 성공시키기 위해서는 여러 가능

성을 모색해야 합니다. 하지만 당신들이 그 대답에 어울릴지 어떨지 한번 확인해 보고 싶습니다. 괜찮겠습니까?
레블롭스: 오옷! 얼마든지 확인해 보시지!
모세: 한번 시작한 싸움은 최종최후의 적을 쓰러트릴 때까지 도망칠 수 없습니다!!

▲그의 이름은 '모제' 라지만 모세일 듯 하다

제9장-1

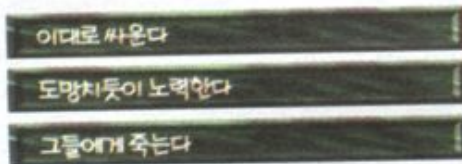
자신의 적은…

● 승리 조건: 적 전멸

병사와 강병사가 3곳에서 몰려온다. 고저차가 있지만 이동력 5인 유닛들과 활을 사용하는 유닛을 활용하면 쉽게 처리할 수 있다. 적의 배치를 잘 보고 2곳으로 유닛을 분배하여 싸우자.

승리후

모세: 역시 대단하군요. 하지만 갑옷의 기적에만 의지해서는 최후까지 살아남을 수 없습니다. 그렇다면 다음 설문입니다.
레블롭스: 자… 잠깐… 기다려…이… 이녀석들…!?
모세: 왜그러시죠? 그들은 방금전에 싸운 검은 날개의 용병들과 마찬가지로 얼마간의 보수를 목적으로 당신들에게 명확히 살의를 가지고 있는 것입니다. 그렇지 않으면 당신들도 날개의 색만으로 인간을 차별하고 검은 날개의 병사라면 죽여도 하얀 날개의 병사는 죽일 수 없단느 겁니까!?
요하네: …
가이우스: 크…!
모세: 무언가를 얻기 위해서는 강인한 육체와 그에 걸맞는 의지의 힘이 불가결합니다.
가이우스: 어이! 어떡하지?

- 이대로 싸운다
- 도망치듯이 노력한다
- 그들에게 죽는다

이대로 싸운다와 도망치듯이 노력한다를 선택하면 하얀 날개의 용병과 전투를 벌이게 되고, 그들에게 죽는다를 선택하면 하나의 CG만을 얻은 채 게임오버가 된다.

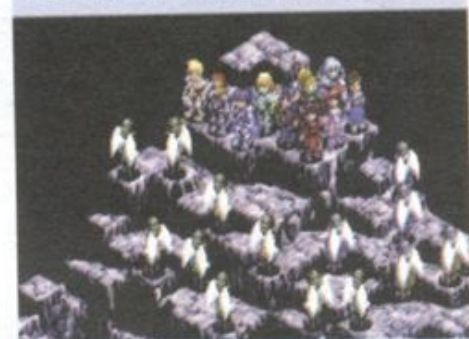
▲이대로 죽게되는 걸까아?

▲정말 죽는다

제9장-2

하얀 날개

● 승리 조건: 적의 전멸

하얀 날개의 용병이 무더기로 몰려온다. 초반에는 지그재그로 배치되어 있으므로 각개격파로 물리치는 것이 좋다. 중반부부터 적이 모이기 시작하면 마법을 사용해 공격하자. 적의 레벨이 높지 않으니 쉽게 물리칠 수 있다.

▲무더기로 몰려와도 하나도 안무섭다고오

클리어후

모세: 과연. 그렇다면 이것이 최후의 문제입니다.
(한 소녀가 칼을 들이댄다)

▲훌륭한 눈매다

아벨: !!
소녀: 아빠의… 아빠의 원수!!!!
레블롭스: 어이! 잠깐! 너희들 도대체!!!
모세: 그녀들은 당신들이 지금까지 아무 생각 없이 죽여온 이름도 없는 병사들의 유족입니다. 병사로서 죽은 그들의 선악은 들째치고 그들은 당연히 가족이 있고 누군가를 죽이면 반드시 누군가의 원한을 산는 것. 그녀들의 복수심은 지금까지 당신들이 행동이 불러들인 지극히 당연한 결과입니다.
가이우스: 굿!!

모세: 남겨진 그녀들의 존재를 전투중에 한번이라도 생각한 적이 있습니까?

가이우스: 너! 너이자식! 처음부터 이 함정에 우리를 빠트릴 속셈으로!

모세: 참고로 말씀드리자면 그녀들은 어디까지라도 당신들을 쫓아갈 것입니다. 아무리 도망가거나 얼버무리려 해도 결판은 나지 않습니다.

레블롭스: 어이! 도대체 어쩔 생각이지!?

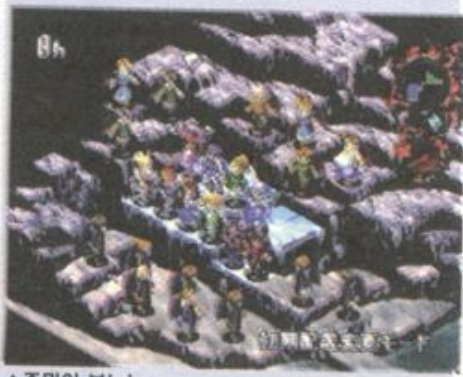
이번에는 분기는 조금전과 같다.

▲수능도 3지 선다였다면 세상은 변했을지도

제9장-3

싸구려 이미지

●승리조건: 적의 전멸

가장을 잃은 주민들의 분노가 느껴진다. 아군 유닛을 둘러싸고 있을 뿐 아니라 적의 선재공격으로 시작된다. 하지만… 결정적으로 그들은 능력치가 빈약하니 대기형을 반격으로 설정해 놓고 싸워도 무방하다. 초반에 일렬로 모여있는 적은 창으로 찔러주고, 십자로 모여있는 적은 마법으로 처리하자. 맵의 크기도 작으므로 난이도가 낮은 미션이라 할 수 있다.

▲주민의 분노!

▲하지만 허약하다

클리어 후

모세: 멋지군!! 내가 만들어낸 환각과 위선에도 속지 않는 그 이성적인 판단능력이야 말로 참으로 이 세계의 대선신 하·사탄님의 사도인 구세주인 증표!! 함께 동행 해 주십시오. 이 몸 그 지식의 전부를 당신들에게 드리겠습니다. 예속의 땅 노아에!!

▲내가 좀 멋지지

배 위로 간다.

▲장고?

▲왠지 장고의 분위기

이 배는 지금은 도망한 노예와 약자들의 소굴이지만 오래된 전승에 의하면 이 배야말로 모든 동물의 선조들을 이 땅으로 옮긴 요람이었다고 전해지고 있습니다.]

(이 때 루피루피가 피를 토한다)

루피루피: 엇! 쿨럭! 쿨럭!

요하네: 괜찮은가? 루피루피!?

모세: 어쨌든 제 방으로 옮기시죠. (악마의 갑옷을 입은 자에게는 불가피한 운명… 나와 마찬가지로 이 분의 생명의 촛불도 얼마 가지 못할 것 같군요…)

▲피를 토한다

모세의 방

모세: 어쨌든 이분의 발작은 멎은 것 같군요.

요하네: 미안하군. 수고스럽게 해서….

가이우스: 단도직입적으로 묻고 싶은데… 교단의 총본산이라는 것은 도대체 어디에 있는거지?

모세: 바벨탑의 끝없는 상공, 두꺼운 구름 위를 부유하는 약속의 땅 디아보로스에 총본산은 존재합니다.

레블롭스: 뭐라고!?

아벨: !?

레블롭스: 어쩐지 아무도 자세한 것은 모를 만 하군

모세: 그 장소에는 교황의 허가가 없이는 아무도 출입할 수 없습니다. 단 하나의 예외를 제외하고는… 당신들에게 꼭 보여주고 싶은 것이 있습니다.

▲7개의 고리

바벨탑을 보며

모세: 세계의 중심에 있는 바벨의 탑. 그리고 천공으로 이어지는 7개의 고리. 이 세계는 바벨의 탑에 공헌된 제물과 대사신을 봉한 7개의 고리에 의해 지탱되고 있다고 합니다.

레블롭스: 하지만… 이봐! 그 중요한 고리라는 것은 이미 5개나 끊어져 버렸잖아!

모세: 천계의 옥좌에 있는 7개의 봉인이 풀리지 않는 한 세계는 사악한 상태로 지속되지만… 신의 자손이 순차적으로 그 봉인을 풀었을 때 여러 재앙과 죽음 전쟁등이 세계중에 펼쳐지고… 할마게

돈이라고 불리는 앙겔스교의 성전에 의하면 이 고리의 봉인이 풀릴 때 수많은 대 재앙이 이 세계를 습격한다고 전해지고 있습니다. 그리고 제가 조사한 바에 따르면 당신들이… 이 대사신의 고리를 해방한 것과 거의 동시에 그 고리가 끊어지고 그 이래 대규모의 홍수와 가뭄, 대지진등이 세계에 일어나기 시작하는 것입니다.

아벨: !!

레블롭스: 그렇다면 지금까지 일어난 대지진도… 우리들이 갑옷의 봉인을 풀었기 때문이라는 것인가!?

모세: 이 사실이야말로 당신들이 앙겔스교의 성전에 있는 파괴와 창조를 불러 일으키는 방황하는 민족인 증표!!

요하네: !!

모세: 당신들이 전설의 방황하는 민족인 이상 이 석판에 쓰여진 고대의 서약에 따라 제가 이 목숨과 바꾸더라도 반드시 약속의 땅으로 인도하겠습니다.

루피루피: 저도 함께 데려가 주세요. 그렇지 않으면 나, 나의 일기에 모두의 이름을 써버릴 꺼에요…!

▲고대의 서약은 손전등 대용으로 사용할 수 있다

악마의 해협

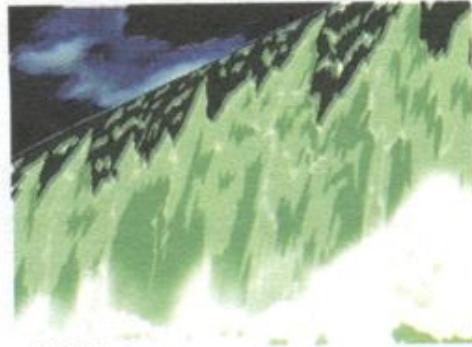
그리고 모세는 자신의 목숨을 걸고 모세의 기적을 일으킨다.

모세: 그것보다 여러분들은 이상하게 생각하실 겁니다. 제가 어째서 이 같은 지식을 가지고 있는지… 나는 검은 날개의 신관의 아이로 태어났으면서도 하얀 박쥐의 날개를 가지고 이 세계의 생명을 받았습니다.

마르코: 검은 날개의 피를 이어?

필리포: 하얀 박쥐의 날개?

모세: 예. 일반적으로는 죽어야 미땅하지만 아버

▲강력 돌개바람 물살이

▲좌에서!

▲우에서!

▲비벼 빠니 때가 살아날리 없죠

지는 그 권력을 이용해서 내 날개를 검게 물들고 자신의 후계자로 내세웠습니다. 그 결과 저는 교단에서도 꽤 높은 지위에 앉을 수 있었습니다. 그리고 그때 손에 넣은 이 사도기사의 갑옷이야말로 천계에서 일어난 모든 기억을 잠재한 악마의 루인스의 유품!

루피루피: ….

가이우스: 그렇다면 너는 교황에 대해 알고 있는 건가?

모세: 하지만 지금 말할 수 있는 것은 교황이 하얀 날개와 검은 날개의 마음을 가진 젊은 여성이라는 것뿐입니다.

레블롭스: 교황이… 젊은… 여자!?

그리고 어느 거대한 도시에 도착한다. 이곳은 모든 자들이 신이라고 숭배하는 GOD라는 신에 의해 창조된 에덴의 공원으로, 원숭이의 자손인 아담과 이브가 살고 있었던 곳이라고 한다. 하지만 항상 벌거벗고 다니는 이들은 불쌍히 여긴 메피스트는 이들에게 천계의 지혜의 과실을 먹게 하고 이에 분노한 GOD는 에덴의 공원에 억수같은 비로 홍수를 내리고, 모든 것이 이 바다 속으로 가라앉았다고 전해지고 있다. 그리고 노아에 있던 거대한 방주는 이 이변을 일찍 깨달은 라파엘이, 지상의 동물들을 피난시키기 위해 노아라는 원숭이에게 만들게 한 배라고 한다. 그리고 GOD의 분노가 못마땅했던 메피스트가 대천사를 모아 일으킨 것이 창세기 전쟁이라고 한다. 그리고 신과 사신의 힘을 함께 가진 자만이 약속의 땅으로 가는 봉인의 문을 열 수 있다고 한다. 그리고 그 힘을 가지고 있는 것이 바로 레블롭스가 입고 있는 갑옷! 즉 레블롭스라 할 수 있다. 여기까지 온 이상 뒤돌아 갈 수는 없다. 오직 전진뿐. 모세는 마지막 힘으로 문을 열고, 일행은 그 안으로 들어간다.

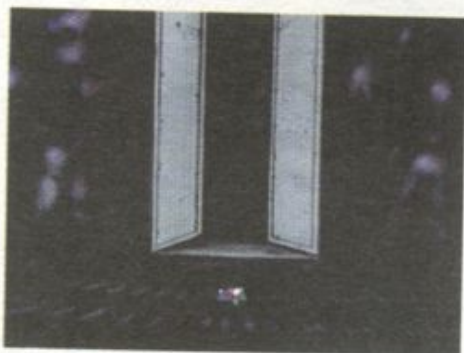
▲원숭이 엉덩이는 엉덩이다

▲아담과 이브

제9장-4

어디에도 갈 수 없는 혼

●승리조건: 적의 전멸

적들은 데몬들. 그리고 약간은 색다른 G 데몬들로 이루어져 있다. 적의 대기형은 대부분 회피로 되어있으며, 때문에 측면이 아니거나 반격을 통한 공격은 대부분 회피를

▲문이 열리고

한다. G데몬은 아군 적군 할 것 없이 BP를 흡수해 가므로 주의하자. 아래쪽과 위쪽에 나누어 분포해 있으고, 적의 공격력이 강하므로 유닛의 분배와 이동에 각별히 주의하자(방어력이 좋은 유닛을 앞세우는 것이 좋다).

▲데몬들과

▲G데몬. 뭔가 달라 보이는지

땅속으로 통하는 굴

기나긴 굴을 통해 황제를 만나기 위해 지상의 반대편으로 나온 일행. 여기는 창세기 전쟁때 메피스트에게 패하고 그 결과 이 대지의 바닥에 유폐된, 하얀 날개의 대천사들의 감옥! 그리고 그들은 이미 이성을 잃고 변모해 버린 타천사들 을 보게된다. 자신들의 동료로 먹고 있는 그들에게 그만두라며 마르코는 외치지만 그들은 이미 정상이 아니다.

▲붉은…정육점?

▲유통기한이 지난 고기를 팔면 안되지

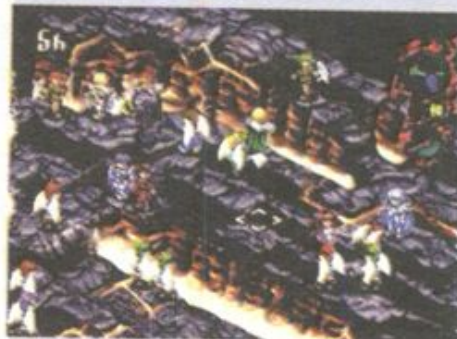
제9장-5

천국 · 지옥

● 승리조건: 적의 전멸

핑크머리의 타락한 천사들과 싸워야 한다. 처음 시작시 화면 상단의 활을 사용하는 적을 초기 위치를 잘 잡아 선재 공격으로 들어가고, 뒤쪽의 3마리 역시 마법으로 미리 공격하고 들어가면 좋다. 이제 문제는 끊임없이 부활하는 정면의 타천사들. 부활의 시작은 보라색 핑크머리의 회복으로 부터 시작되니 무슨 일이 있어도 첫 번째 타겟을 이녀석으로 잡자. 보라색 핑크머리에게 다가가기 전까지의 적들은 모두 시체 처리반을 이용해서 사망에서 사멸상태로 만들어 주는 것이 좋다. 정면의 적을 쓰러뜨리고 헤어핀을 지나 남아있는 타천사들도 같은 방법으로 처리하자. 플레이어의 생각이 많이 요구되는 미션이다.

◀모두 타천사 군단

▼행복한 삶을 위한 첫 걸음. 초기배치

▲보라 핑크머리를 잡아라

클리어 후

타천사를 모두 쓰러트린 일행은 드디어 노아의 봉인의 문 앞에서 레블롭스의 힘과 요하네의 주문으로 드디어 약속의 땅에 들어서게 된다.

▲자주 나오는 그림인데

가이우스: *어이! 영감! 조금 전부터 신경이 쓰이는데… 당신 이곳 정보에 대해 너무 많이 알고 있는 거 아냐!? 게다가 조금 전 지나온 길도 처음부터 알고 있었던 것 같았는데.*

루피루피: …

아벨: …

가이우스: *천국의 문 앞에서도 일부러 이름조차 대지 않았다. 당신의 정체는 도대체 뭐지!?*

요하네: ……

▲혼을 쥐어짠다

▲배경의 젊은 머리란 말인가

제10장 부활의 혼

악마의 해협 그 해원을 가르고 전진해 명계의 문, 천계의 문 각각의 봉인을 푼 일행은 드디어 약속의 땅 디아보로스로 연결되는 바벨의 탑 내부에 침입한다. 하지만 그 장소에서 그들이 본 것은 수천 수만의 수많은 수의 혼을 쥐어짜는 듯한 한탄하는 소리와, 요하네를 바라보는 동료들의 의혹의 눈동자였다. 이윽고는 썩어서 수면에 커다란 파장을 일으키고 결국은 흐린 물이 되어 큰 바다로 흘러가는 것일까?

가이우스: 어이 영감! 당신은 천국의 문인가 하는 성역의 앞에서조차 자신의 이름을 밝히려 하지 않았어! 당신의 정체는 도대체 뭐지!?

레볼롭스: !?

요하네: 나는 과거에 이 상공에 있는 약속의 땅에서 생명의 나무를 수호하고 있던 자…. 미안하지만 지금은 아직 그것밖에 말할 수 없다네.

루카: 그쯤에서 그만 잘난척하고 솔직히 말하는 게 어떨까요!?

필리포: 이 이목소리는!?

레볼롭스: 그 아시시한 아가씨!?

루카: 그러고 보니 아직까지 이름조차 말하지 않은 것 같군!? 나의 이름은 방랑의 대신관 루카!! 그러고 보니 요하네씨도… 원래는 대신관 출신이었군!? 하지만 피차 그것은 다른 모습… 그래 이 세계 최강의 마력을 자랑하는 검은 날개의 대신관 하지만 그 실체는… 우리들 창세기전에서 승리해 남은 검은 날개의 대천사들이… 현세에 전생(轉生)한 모습입니다!!

레볼롭스: 대! 대천사라고? 너, 너희들이 신으로 섬기는…

루카: 아무래도 내가 전생하기 위한 대체였던 루카와 마찬가지로… 요하네씨도 어느정도 눈치채고 있었던 것 같군요!? 지금의 자신의 몸이… 대천사의 혼을 전생시키기 위해 선택된 단순한 도구에 지나지 않는 다는 것을…! 각성의 본인의 진짜 이름은…오락과 쾌락을 관리하는 대천사 리리스!!

아벨: …

마르코: 차, 창세기전이라면 확실히 수 천년 전이나 옛날의 일일텐데…! 당신과 요하네씨가 그런 신과 동등한 존재란 겁니까?!

루카: 후훗 불과 2-300년 밖에 수명이 없는 하급한 천사들과는 다른 우리들 대천사는 이 갑옷을 계승하는데 어울리는 강한 의사를 가진 대체만 찾아낸다면…자신의 혼을 갑옷에 옮겨 몇 번이라도 전생을 반복하는 것이 가능합니다!!

요하네: …

필리포: 그 그럼 요하네 할아버지도… 우리들의 적인가!?

루카: 옷! 호호호… 요하네가 당신들편!? 아무것도 모르고 있군요. 요하네씨 사실을 알려주는 게 어떻습니까?

요하네: …

루카: 뭐 좋아! 제가 말해 드리지요. 당신들은 말이죠 에덴의 공원이라고 불리는 대륙이 아직 건재하던 시대에 지상에 내려온…죄 깊은 백과 흑의 하급천사와… 말을 할 수 있는 원숭이들 사이에서 태어난… 말하자면… 저주받은 원숭이의 자손들인 것입니다!!

가이우스: 뭐! 원숭이!!

레볼롭스: 우리가 원숭이의 자손이라고!? 무슨 바보같은 소리를 하는거지!?

루카: 우후후후후 뭐! 모르는 것도 무리는 아니지만… 어짜피 당신들 원숭이의 선조들은 대악신 GOD의 분노를 사, 대홍수로 모두 멸망해 버렸으니까!!

마르코: !!

아벨: !!

루피루피: 스승님… 정말…입니까?

루카: 어머 어머, 불쌍하게도… 원숭이의 자손인 당신과 대천사가 될 요하네님과는 어떤 죄깊은 사랑을 한다고 해도 그 마음이 받아들여질 리는 없습니다!? 안됐지만 그렇게 낙심하지 마세요. 당신과 같이 미력한 마력과 머리에 작은 뿔이 남아있는 원숭이의 대신관들은 비교적 하급 천사의 피를 강하게 이어받은 말하자면 먼 친척 같은 것이니…

▲요하네의 충격 고백 수기

▲본 사진은 기사와는 일체 관여된 바가 없습니다

그리고 그때 적이 나타나고 루카는 위층에서 기다리겠다면 먼저 사라진다.

제10장-1

균열

● 승리조건: 적의 전멸

미션 시작시에 유닛을 둘로 나눌 수 있다. 정면으로 가는 길이 좁기도 하니 분산을 시키는 편이 좋다. 입구가 좁은 길에서 적을 상대해야 하니 횡 배기의 45도 마스 공격과 찌르기의 2마스 공격 ZOC를 최대한 활용하는 배치가 중요하다. 입구 양쪽에 횡 배기가 가능한 유닛를, 정면에 종 배기가 가능한 유닛를, 그 뒤로는 2마스 이상의 공격이 가능한 유닛을 활용해 적이 갑옷소환을 사용할 수 없도록 한 턴에 적은 적을 쓰러뜨리는 것이다. 뒤쪽의 파라딘은 방어력을 높이는 마법을 사용하는 괴씸한 짓을 하고, 화면 하단의 경비병은 미약하나마 자동 회복을 한다. 효율적인 유닛 사용으로 뒤돌아 보지 않는 속전 속결을 펼치기 바란다. 물론 좁은 길에서는 시체 처리가 중요하다는 것을 잊지 말자.

▲좀비나

▲갑옷소환을 이용하는 것도 노려봄직하다

클리어 후

레블롭스: 아무래도 여기있는 한 녀석들과의 싸움은 피할 수 없을 것 같군. 서둘러 이 탑 위에까지 올라가 여기서 나가는 수밖에 없을 것 같군.

요하네: …

가이우스: 아무래 생각해도 함정의 냄새가 나는데… 영감 당신 앞으로 우리들을 어떻게 할 생각이지? 모두들 아직 이 검은 날개의 영감의 길 안내를 믿고 있는거야?

마르코: …

레블롭스: 하지만 조금 전 바보 여자가 말하던 것을 정말로 믿어도 되는 건가!?

필리포: 그렇다면 과연 누구의 말을 믿어야 하는거지!?

가이우스: 결국 믿을 수 있는 것은 자신의 판단력뿐이라는 것이다.

마르코: 나는 나는 이 세계의 진실을 이 눈으로 확인하고 괴롭힘당하는 사람들을 구하는 길을 모색하는 것!! 그 것이 이 모험의 목적입니다.

필리포: 몸이 약한 나는… 만약 모두를 만나지 못했다면 반드시 지금도 그 어두운 감옥에서 아무 것도 하지 못한 채 울 고 있었을 거야… 나는 그다지 머리가 좋지 않으니 어려운 것은 잘 모르지만 사랑이란, 사랑이란 것이 어떤 것인지 줄 곳… 줄 곳 그것이 알고 싶었어!!

아벨: …

루피루피: 하지만 그것은 결국 교단이 하고 있는 것과 마찬가지가 아닐까!? 사랑을 찾아서 자유를 찾아서 일단 교단의 가르침에 등을 돌리고는 있지만, 그 목적을 위해서 무엇을 한 거지!? 자신이 원하는 것을 위해서 싸우다니 녀석들의 방식과 아무 것도 다르지 않잖아!!

가이우스: …

루피루피: 그 목적을 위해서… 나는 살인을 했어! 그런데… 나는 단지 스승님의 도움이 되고 싶었을 뿐!! 그것 외에도 어찌 되도 상관없었어! 진리 같은 것 사실은 아무래도 좋아!! 앗!!

요하네: 그것은 아니다… 루피루피!! 왜냐하면 그들은 본능에 충실한 것이 아니라 어디까지나 자신이 믿는 신념에 충실한 것이기 때문에…남을 구하는 것이 죄가 되는 이 세계에서 자신의 힘만이 의지가 되는 이 세계에서 사람이 자신의 신념을 추구한다고 해서 무엇하나 창피해 할 이유는 없는 것이다!

루피루피: …

레블롭스: 훗! 생각해 보니 우리들은 이런 것도 말하지 않은 채 여기까지 왔어. 하지만 영감 나는 아직까지는 당신을 신용하는 것은 아니야. 결국 나 역시 너희들을 이용하는 것에 지나지 않아. 그런걸 동료라고 말할 수 있는 거야!?

가이우스: 나도 동감이다.

마르코: 가이우스씨까지 무슨 말을 하시는 거죠!

가이우스: 어리숙하군! 도련님! 여기 있는 모두가 서로 도와서 살아있다고 생각하는 거야?

마르코: 물론입니다.

가이우스: 틀려! 우리가 행동을 같이하는 이유는 뭐지? 그래 살아남기 위해서야! 너 역시 모두를 이용해 온 것에 지나지 않는 거 아냐!?

마르코: !!

요하네: 가이우스와 레블롭스가 말하는 대로다….

마르코: 요하네님!

요하네: 하지만 나는 자네들에게 한가지 묻고 싶은 것이 있네. 결국은 모두 어떻게 하고 싶다는 거지!?

필리포: !?

요하네: 네가 뭐라고 해도 각자 추구하는 것이 있을 테지…. 그렇지 않으면 뭔가 이 모임 자체가 자신들의 원하는 것이면 된다고 생각하고 있는 것인가?

▲주인님과의 추억

레블롭스: !!

요하네: 살아남고 싶겠지! 누군가를 구하고 싶겠지! 그렇지 않으면 자네들이 지금까지 해온 것은 자네들이 스스로를 부정하는 것인가? 또 한번 묻지! 자네들은 어떻게 하고 싶은 것인가?

아벨: …

일행은 자신의 행동을 돌아보며 목적을 생각하고, 아벨도 이 모험의 목적인 주인님을 떠올린다.

가이우스: 우리들은 혼자서는 아무 것도 할 수 없어! 결국 모두 흩어진다면 될 것도 되지 않아!

레블롭스: 쳇! 역시 그런건가!

가이우스: 역시 이 영감 오랜 시간 대신관을 해온 것만큼은 하는군. 영감, 이번에는 내 쪽에서 질문하겠어! 진실은 이 위에 있겠지!?

요하네: 아아!

가이우스: 결정이다!! 여기 있어도 아무 것도 시작되지 않아! 이 세계 자체에 우리들의 마음을 부딪쳐 주겠어!!

루피루피: …

▲진실은 언덕 너머에 있는가

▲무지개를 찾던 소년은 거짓을 알게된다지

요하네: 루피루피여… 나는 방금 가이우스에게 진실은 이 위에 있다고 말했지만 하지만 그것은 조금 잘못된 것일지도 몰라! 진실은 이미… 각자의 마음 속에 있는 것이 아닌가!?

루피루피: …

요하네: 자! 가자!

제10장-2

희망이 사라지지 않는 세계

● 승리조건: 적의 전멸

턴을 줄이려면 뒤쪽의 적을 레벨이 비교적 낮은 유닛들로 처리하며, 양쪽의 사도기사를 어중간한 유닛을 이용 1:1로 물리치는 동시에 레벨이 높은 유닛으로 정면의 H파라딘을 노린 뒤 나머지를 처리하는 것을 권한다. H파라딘은 여전히 능숙한 AI로 적절한 회복을 하기 때문이다. 정면의 적들과의 싸움은 계단에서 이루어지므로 고저차를 생각하며 싸우자. 회복 유닛은 중앙에 위치하여 분산되어 싸우는 유닛의 회복을 전담하는 것이 좋다. 정면의 적들은 불시에 갑옷 소환을 하므로 체력을 항상 높게 유지하자. 정면의 적을 쓰러뜨린 후에는 양쪽으로 올라갈 수 있는데, 한쪽 계단으로 올라가려 하면 적이 반대쪽으로 이동하므로 한쪽으로 미끼를 보낸 뒤 반대로 올라가서 턴을 늘리는 일이 없도록 한다.

▲자장면 배달갑니까

▲이런 깜찍한 짓을 서슴치 않는다

가이우스: 너희들은 가족도 없는 거냐!

신관: 이 배틀의 탑을 지키는 우리들 상급 신관은 모두가 대천사님의 피를 강하게 이어받은 양성인자인 것이다! 누군가의 아이를 만들 수 있을 리가 없잖냐!

요하네: 이제 알겠는가, 루피루피… 어째서 내가 너를 받아들일 수 없는지…

클리어 후 바로 다음 전투로 넘어간다.

10장-3

보일 수 없는 빛

● 승리조건: 적의 전멸

초기 위치 설정 시 3곳으로 나누어 시작한다. 좌측에는 회복을 하는 H페러딘이 있으니 우측보다 까다롭다고 할 수 있다. 공격력이 강한 캐릭터 하나 정도는 좌측에 넣어주자. 혹은 잠재기 가브(ガーブ)를 사용해서 시체나 아군 혹은 적을 텔레포트 포인트 삼아 이리저리 옮겨가며 즐겁게 싸울 수도 있다. 좌측이나 우측과 중앙은 마법이나 원거리 공격이 도달하는 거리이므로 서로 원호하며 싸우자. 양 사이드에는 상대적으로 적은 아군 유닛을 보내게 되므로, 등을 보이지 않기 위해 2인 1조로 등을 맞대고 전진하며 싸우는 편이 좋다. 적들은 갑옷소환을 전력을 다해 사용하므로 체력 관리가 중요하다. 따라서 회복용 유닛은 다른 유닛과 멀리 두어

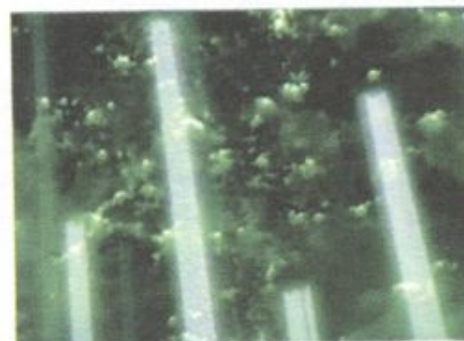
▲대 군단즈. 많은 시간을 요한다

한번에 구워삶아지는 일을 방지하자. 플레이어의 사고시간과 회복시간, 적의 사고 시간(로딩)과 갑옷소환 덕에, 전투 시간이 3만년은 걸리므로 밥 같은 것 있으면 식기 전에 먹어두고, 목욕물 받던 것 있으면 넘치기 전에 몸 닦고 하자.

클리어 후

드디어 약속의 땅 디아볼로스에 도착한 일행. 그곳에서는 루카가 일행을 기다리고 있다. 루카는 이 세계에 있는 7명의 대신관들 중에서 유일하게 남은 한사람이 바로 요하네, 즉 메피스트가 환생을 한 것이라고 하는데…

▲나코가 살고있을 것만 같은데

▲구천을 떠도는 혼

▲상점이 없다! 라고 미리 알려주지 못해서 죄송. 이 곳부터는 상점이 없습니다

요하네: *후후후후후! 호호호! 아하하하하하하! 과거에 특히 대천사라고 불리며 공포에 떨게 했던 강대한 마력을 가진 천사들이 있었다. 지금은 검은 날개의 수호신이 된 자신과 거만을 관리하는 대천사 메피스트를 필두로 과거에 아담의 최초의 부인으로 오락과 나태를 관리하는 검은 날개의 천사 리리스!!*

모든 공중을 나는 생물의 정점에 서있는 향상심과 질투를 관리하는 대천사 베르제브브.

메피스트의 해군을 이끄는 희망과 강욕을 관리하는 대천사 베히모스!!

제물을 요구하는 수확신으로 성장과 폭식을 담당하는 대천사 모록!!

원래는 미의 여신으로 연심과 욕정을 관리하는 대천사 베르페골!!

천지이변을 일으키는 거친 신으로 집중력과 원념을 관리하는 대천사 아라스톨!!

과거의 사탄의 사도가 이것으로 모였다는 건가… 우하하하하

마리코: *요, 요하네씨!?*

요하네: *하지만… 내가 누군지를 모르다니 자네들 어지간히 교황에게 신용이 없나보군!?*

루카: *뭐! 뭐라고!*

요하네: *나는 이 눈으로 창세기전쟁을 지켜본 유일하게 남아있는 자! 나는 전생 같은 건 한번도 하지 않았다! 애당초 자네들은 아직까지 대사신들이라고 불리고 있지만 그 대전에 패하고 대사신이라고 불리게 되었다.*

정의를 관리하는 대천사 미카엘

자유를 관리하는 대천사 우리엘

용기를 관리하는 대천사 사리엘

우정을 관리하는 대천사 라그엘

인권을 관리하는 대천사 라파엘

우정을 관리하는 대천사 가브리엘

그리고 수많은 대천사중에서도 가장 의문에 둘러쌓인 대천사…

평등을 관리하는 대천사 메타트론!!

원칙을 따지자면 그들도 모두… 같은 신을 섬기는 대천사였을 터…!

일단 그 상태를 봐서는 자네들은 아직 메피스트의 정체를 파악하고 있지 못할 듯…! 아, 루피루피의 조력을 얻어가면서도 결국은 메타트론의 갑옷에 잠든 그 혼조차 부활시키지 못한 내가 매피스트 페리스의 환생이라니 정말 웃기지도 않는군.

루피루피: *스승님!*

루카: *훗!(그렇다면 요하네가 아니라 저녀석이…!? 읏…! 이 감각은… 이것은 각성을 하기위해 조금 전 먹은 지혜의 과실의 영향! 또… 아주 먼 과거의 리리스의 기억이…안돼! 인정할 수 없어! 하지만 그것은 7개의…) 흥! 뭐 좋아 당신이 메피스트의 환생이 아니라고 해도 매타트론의 갑옷만 손에 넣으면 마찬가지…*

아스타르테: *루카님 여기는 교단 최강의 사도기사를 보내는 것이 좋지 않을까 합니다.*

켈빔: *요하네가 동료가 아니라고 안 이상 그 일의 처리를 우선 시해야 합니다.*

마르코: *켈빔씨!*

켈빔: *후후후! 메피스트님이 안 계신 지금, 미안하지만 여기서 창세기전쟁을 또다시 일으킬 수는 없다.*

마르코: *(그 켈빔씨가 어째서…)*

▲비비스가 말하길 각성제는 커피와 먹으면 효과가 좋다고 한다

▲주…주인님이!

제10장-4

디아보로스의 격전

●승리조건: 적의 전멸

좌측과 우측을 나눠서 공략하는 것이 턴을 줄일 수 있다. 좌측 공략의 경우 적이 잠재기를 사용하고 나면 BP부족으로 회복사가 제 역할을 하지 못하므로 다소 쉽게 공략할 수 있다. 하지만 문제는 턴을 줄이는 일. 녀석들은 BP동결을 자주 사용하니, 옐로우 큐어를 준비하고, 활을 사용하는 녀석이 도망가지 못하도록 잡는 것이 중요하다. 우측 공략의 경우 공격 마법과 활, 도끼등 다양한 공격으로 위에서부터 내려오므로 좌측보다 까다롭다. 공격을 버티며 걸리적거리는 녀석들 먼저 쓰러뜨리는 것도 좋지만, 레벨이 낮은 캐릭터에게 잠재기로 가브를 적용한 뒤, 위쪽으로 유닛을 이동시켜 무방비인 마법사를 먼저 처리하고 위아래로 양공을 하는 편이 턴을 줄일 수 있다. 위쪽에는 여전히 능력치 좋은 녀석이 등장해 의미심장한 말을 하다가 사라진다.

(전투중)

나 조차도 너희들의 슬픔을 나날을 불쌍하게 생각한다.…가련한 자들의 곤란함… 쾌락의 대부분을 그만두고 싶을 정도로…

(어느 정도 전투 후)

유구의 시대를 사는 나에게 있어 이미 강한 힘은 아무런 가치도 없다…, 실력을 키울 시간들… 지금까지 질릴 정도로 존재했기 때문에… 하지만 한정된 시간을 살아가는 너희들이여… 과연 너희들은 그 시간을 유효하게… 사용하고 있을까? 뭐 부디 살아남길 바란다, 힘없는 하얀 날개들이여.

클리어 후

아벨은 자신의 주인님을 구하기 위해 리리스를 찾아가고 남은 일행은 창세기전쟁과 같은 함정에 걸리고 만다

루카: *왜 그러지!? 나를 상대론 제대로 싸울 수 없다는 건가!?(아니야! 제대로 싸울 수 없는 건 내 쪽일지도…!!) 뭔가 말하는 게 어때!! 넌 누구지? 메타트론의 갑옷을 입고있어도 갑옷에게 흡수 당*

▲각명관 시리즈 3번, 창마전이 기대됩니다

하지 않아!! 역시… 당신은…
교황: … 루카여… 물러나세요.
루카: 하…하지만… 당신의 역할은 끝났습니다. 이제 됐습니다. 여기까지 올 수 있다니 역시 대단하군요. 또한 아직 가련함도 남아 있어…당신은 저의 아이를 만나고 싶은 거죠!? 그녀라면 이 제단의 위에 있습니다. 자 지금이야말로 용기를 가지고 진실의 문을 열 때입니다.

제11장 종말로의 인도…

드디어 약속의 땅 디아보로스의 교황청의 칩입에 성공한 일행은 각자 찾아 헤매던 것과의 운명의 재회를 이룩한다. 하지만 그곳에서 본 광경은 무참히 그 몸을 피로 물든 창으로 찔린 사랑하는 자의 시체였다. 검은 날개를 가진 자의 지배, 대사신의 갑옷, 지금 진정으로 이 세계는 성서에 써있는 최후의 심판을 맞이하려 하는 것일까'?!

하지만 아직 주인님은 죽지 않았다. 여기서 주인님을 구하는 방법은 단 하나! 주인님에게 대사신 가브리엘의 갑옷을 입히고… 종말의 봉인을 푸는 것!!

한편 결계의 방에서는 다른 일행은 결계에 갇혀 괴로워하고 있다.

루피루피: 이대로는 안돼!! 모두가… 모두가… 죽어 버릴거야…. 갑옷이여 부탁해…! 내 모든 걸 주겠어!!
요하네: 무, 무슨 짓을 하려는 거지!? 루피루피!!
가이우스: 루피루피!! 그만둬!!
루피루피: 내 지식은 …언제나 스승님과 함께…
요하네: 이제 됐다. 이제 됐다. 루피루피여…내

▲ㅇㅇㅇ

▲아직도 모르겠느냐 마그님!

▲3수라서 안되는게 아니라 3수라서 더 좋은거다!!

▲게다가 감기예방엔 양치질이 최고(from 수험의 제왕)

사제교제

요하네의 변태과정

이것이 변신물의 정석이다

가 메타트론의 갑옷에 잠든 녀석의 혼의 봉인을 풀려기 했기 때문에

레블롭스: 영감… 루피루피는…!?

요하네: 루피루피는 있네! 언제나 나와 함께…

루피루피: 미안해요, 스승님!

요하네: 이제됐다! 이제됐어! 루피루피…

루피루피: 저 스승님 알고 계셨어요? 나 사실 스승님을 사랑하고 있다는 거…?

요하네: 아! 알고 있었고 말고, 하지만 난 나이가 있고, 너를 행복하게 해줄 수 없어!

루피루피: 그런 건 상관없어요, 하지만 다행이다. 알고 계셔서…

요하네: 나도 너를… 이제부터는 계속… 계속… 함께 있을 수 있어…!

그리고 요하네는 라파엘로, 6개의 날개를 가진 대천사 라파엘로 각성한다.

유다: 이것…으로 전부 알았…습니다. 어째서 메피스트님이 내가 아니라 어디의 말 뼈다귀인지도 모르는 당신을 그 마을의 지배자로 내세웠는지…

요하네: …

유다: 당신의 정체는… 대악신 GOD의 손에 의해 전멸되었을 원숭이들을 동정하고, 녀석들을 구하기 위해 창세기전쟁의 참전을 방기한 6날개의 사긴 라파엘…! 하지만… 당신은 그 전쟁이 끝난 후 사탄님에게 복종하고 이 세계의 새로운 재생에 공헌되었을 터…! 그런데 이번에 우리들까지 배신하려고 하는 것입니까!?

요하네: … 내가 그때 GOD를 배신한 것은 언어와 불의 사용법을 익혔다는 것만의 시시한 이유로 자신들이 만들어낸 원숭이들 전부를 전멸시키려고 한 그런 GOD의 행동이 마음에 들지 않았다!

가이우스: …

유다: 바 바보같은… 자신의 대사신의 갑옷도 없이 나에게 이 길수 있으리라 생각하는 겁니까!?

요하네: 갑옷이라면 여기 있지 않는가! 애당초 네가 입고 있는 그 갑옷의 진정한 역할은 돌연 전투에서 자신이 죽었을 경우를 위해서 사전에 자신의 혼의 복제품을 갑옷에 기억시켜 놓는다고 하는 역할을 위해 존재하는 것이다. 즉 그 갑옷의 힘의 강약은 본래의 갑옷의 소유자에 정비례하게 되지! 그렇기 때문에 그 갑옷을 입은 인물을 갑옷 본래의 주인의 혼이 인정하지 않았을 경우 갑옷이 폭주해서 착용자를 안쪽으로 흡수해 나가는 거지…! 바꿔 말하면 천사들이 입는 갑옷에는 본래 아무런 랭크의 구분도 없다는 말이다!

(갑옷을 입은 후)

요하네: 지금이야말로 확실히 말할 수 있어! 루피루피 너를 사랑하고 있다고!

루피루피: 스승님!

가이우스: 자! 창세기전쟁이라는 것의 재건이다. 결말을 짓자!

제11장-1

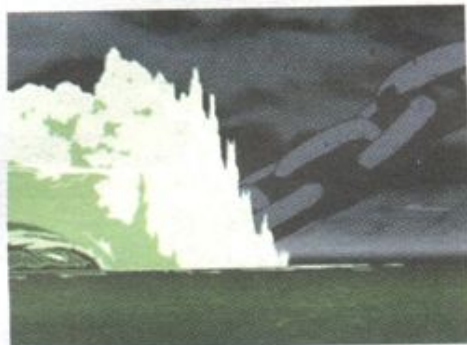
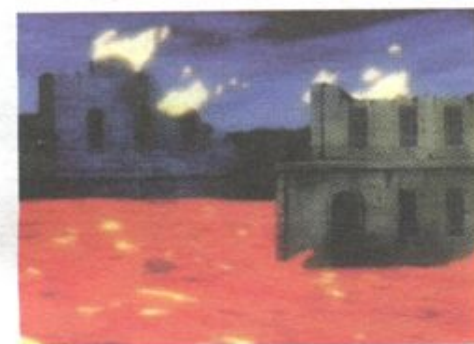
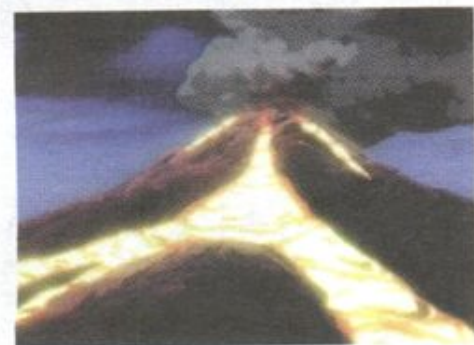
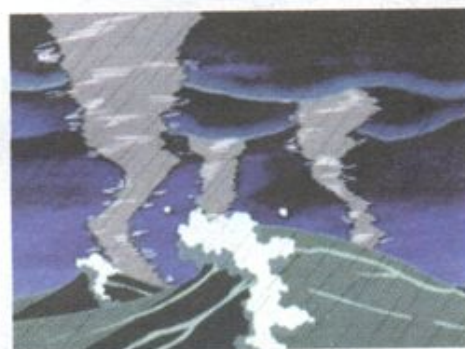
창세기전쟁

●승리조건: 적의 전멸

5인 전대와의 전투, 레벨 업을 충실히 했다면, 1:1로 붙어서 모자란 점은 없으니, 마법을 사용하는 에스달테를 우선적으로 쓰러뜨린 뒤 나머지 적들을 해치우자. 근접 전투가 되므로, 아군 유닛끼리 등을 보호하고, 적의 뒤를 노리는 것이 중요하다. 개인적인 강함이 중요시 되는 미션으로 그다지 어렵지는 않다.

▲5:5의 전투

▲결국 이곳이 링이 된다

결국 6번째 봉인이 풀려버리고 지상에서는 여러 가지 재앙이 일어나고 있다.

▲고리가 끊어지고

▲닥치는 재앙들

제11-2장

추상의 끝

● 승리조건: 루카의 격퇴

루카와 아벨의 전투. 스위트한 홈에 루카는 공격후 회복으로 일정 수준의 HP를 몇 턴간 유지하지만 결국 BP가 다 닳게 되면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 루카가 BP를 다 사용할 때 까지 포션으로 버텨야 한다.

▲결국… '마이 스위트 홈'이 아닌 건가

▲등뿍 힘내는 것은 루카 쪽이 되어버렸다. BP를 모두 소모한 루카

클리어 후

루카: 교황님… 죄송합니다…

아벨: …

교황: 역시 루카에게는 과거에 사랑을 나눈 사람과 싸울 수는 없었던 걸까요.

아벨: !?

교황: 루카의 혼은 원래 메피스트님과의 금단의 사랑을 선택하고 자신의 최초의 남편이었던 아담을 배신한 인류 최초의 여자 리리스!! 그 후 메피스트님의 힘으로 대천사의 한사람이 되어 지금까지는 이 세계의 도표를 지키기 위해 노력해 왔지만 역시… 과거에 사랑한 메피스트님의 혼을 담은 자와 싸우라고 한 것은 조금 심했던 것 같군요.

루카: …

교황: 아직 생각나지 않는 것입니까? 과거의 당신이 메피스트님의 심장을 이식받은 그 날의 일을!

아벨: ….

교황: 어쨌든 조금은 기억하신 것 같군요. 메타트론은 메피스트님이 GOD를 받들고 있던 때 사용하던 옛날의 이름… 즉 당신이야말로 이 세상의 지배자 메피스트 페레스님의 진정한 환생이지요! 당신이 나의 딸들에게 끌리는 것도 어떻게 보면 지극히 당연한 일… 그리고 당신이 사랑한 그녀야말로 대천사 메피스트님과 내 사이에서 태어난 다음 사탄님의 신부입니다. 두려워할 필요는 없습니다. 나의 어깨에 붙어 미이라화 되어버린 이분이야말로… 창세기전쟁 후 이 세계를 통치하신 대선신 하·사탄님!! 그리고… 지금은 이 갑옷을 통해 당신의 혼이 일부가 된 메피스트 페레스님의 육체입니다!!

루카: 그럴수가!! 사탄님과 메피스트님이 동일인물이고… 게다가 이미 돌아가셨다니… 지금부터 수년전… 나의 남편이자 이 세계를 지배하던 신이기도 했던 메피스트님의 육체가… 결국 노쇠하여 돌아가시다니.

아벨: …

교황: 강력한 지도자의 죽음은 즉 질서의 붕괴를 의미합니다. 한시라도 빨리 메피스트님의 혼을 부활시키지 않는 한 이 세계의 붕괴하게 되어버리지요. 그것을 두려워한 나는 메피스트의 죽음만을 굳이 루카에게 전하고 지금까지와 마찬가지로 사탄님의 말씀을 전하는 교황으로서의 역할을…계속해 왔던 것 입니다. 이미 당신들도 알고 있는 대로 대천사 혼이 새로운 대체와 융합해서 부활을 하기 위해서는 서로의 혼의 본질이 동족이어야 하는 것이 불가결한 조건. 그 조건을 만족시키지 못하는 자가 설령 갑옷을 입었다고 해도 최종적으로는 갑옷에게 흡수되어 버리지요… 그래서 일단은 이 세계 각지에서 옮겨온 메피스트님과 제 사이에서 태어난 자손들 중에 대체…즉 메피스트님을 받아들일 수 있는 육체를 계속 찾아 왔지만 결과적으로는 모두가 대체로서는 부적합하다는 판정이 나왔습니다.

▲프롤로그의 그 장면

최종장 그리고 천상으로

그리고 교황은 루카의 정보로 자신의 아이 중 하나가 금기를 범해 한 노예와 같이 생활하고 있다는 사실을 알고 그곳에 이단신문관을 보내 계속 감시해 왔었다고 한다. 그리고 메피스트의 혼의 본질은 바로 평등이라는 감정이라는 사실을 알아낸 것이다. 그리

▲원죄적 유혹이라 하던가

고 아벨에게 3가지중 한가지를 선택하라고 한다. 첫째는 이 세계를 붕괴에서 구하기 위해 사랑하는 주인님의 목숨을 포기하는 방법, 그리고 두 번째는 그대로 자신과 싸워 그 전투에서 승리한 후 새로운 GOD이 되어 모든 것이 붕괴된 후의 세계에서 주인님에게 대사신 가브리엘의 갑옷을 입혀 부활시킨 후 이 세계를 붕괴시켜도 다른 동료가 희생이 되어도 주인님과 둘이서 처음부터 다시 시작하는, 사랑하는 사람만을 구하는 방법! 그리고 세 번째는 이 세계를 붕괴에서 구하기 위해 이 지혜의 과실을 먹고 메피스트였던 때의 기억을 완전히 되찾아 새로운 지배자가 되어, 이 세계의 다른 대사신의 봉인을 원래대로 되돌린 후 이 갑옷을 주인님에게 입혀 부활시킨 후 사탄의 신부로서 맞이하는 것! 이 방법은 자신의 동료였던 다른 대사신들을 죽이면서까지 자신이 사랑하는 사람을 구하는 방법이다.

레블롭스: *이 결말을 어떻게 할 지의 판단은 너에게 맡기겠다!*

가이우스: *미안하지만 이 선택만은 너 스스로 답을 찾아내야 하는 것이다.*

필리포: *도대체 뭐가 어떻게 되어버린 걸까요!!?*

마르코: *…어려운… 선택이군요…*

요하네: *나는 어찌되건 너의 판단에 맞길 생각이었다.*

루카: *아무 것도 생각할 필요는 없잖아! 이미 답은 나와 있다고 생각하는데…(그렇다 쳐도 내가 지금까지 사탄님의 말이라고 믿고있던 것이 사실은 교황님의 만들어낸 예기였다니…*

선택

▲그의 선택은!?

여기서 첫 번째 거나 두 번째 것을 선택하면 바로 마지막 전투로 넘어가지만 세 번째 것을 선택하면 새로운 전투가 한번 더 추가된다.

그리고 그때 자신의 기억이 되살아난다.

▲그자판이 조직을 재건한 것이다

그리고 갑자기 떠오르는 아벨의 회상

카인: 어째서 어째서지 아버지

아버지: 그렇게 말해도 결정된 일에는 어쩔수 없다. 어쨌든 이번 축제에서 사탄님의 제물로 선택된 것은 네가 아니라 너의 동생이니.

카인: 뭐라고! 동생이라고! 이번이야말로 너라면 선택될 수 있다고 괜찮을 거라고 말했잖아! 그 의식에 제물로 선택되는 것은 최고의 영예라고… 게다가! 게다가 의식에 제물에 제대로 살아남으면 그 사탄님의 혼이 손에 들어올지도 몰라! 그런데도 하필이면 녀석이 선택되다니

푹 푹 허억 헉(난도질하는 소리)

그리고 아벨은 실수로 카인을 죽이게 된다. 이것이 아벨의 기억, 즉 자신의 형인 카인에 대한 기억인 것이다.

▲아벨의 과거

제 12장-1

BLACK/MATRIX

● 승리조건: 교황의 격퇴

5인의 환영, 그리고 교황과의 싸움이다. 적 유닛은 공격을 받으면 회전하며 서로 장소를 바꾸게 되므로 각 유닛이 있는 곳에 아군 유닛을 하나씩 보내는 것이 좋다. 혹은 이번에도 펠리포에게 잠재기 가브를 넣어주고, 적을 이쪽으로 끌어서 처리하는 것도 좋다. 교황은 상당히 자주 갑옷 소환을 사용하여 큰 데미지를 주므로, 회복을 위한 아이템을 반드시 준비해 두어야 한다.

▲비바람의 시련이…

▲시련이 몰아진다

▲번데기 모양으로 이동하는 그들

▲루카가 아벨을 위해 몸을 던진다

▲갑옷을 입은 주인님

장마철 축대 안전 확인은 기본이다

최종전투

신세기

●승리 조건: 적의 전멸

▲갑옷의 힘은 이름도 바꾼다

주인님과 페어를 이루어 싸우게 된다. 적은 한 명씩 상대하게 되므로, 페이스 유지가 중요하다. 한 캐릭터를 쓰러뜨릴 때마다 BP를 헌납 받는 것과, 회복하는 것을 잊지 말자.

(전투전)

레블롭스: 나의 이름은 잔해를 가르는 대천사 우리엘. 어떻게 되든 이 세계는 이미 붕괴되어 버렸어! 이것은 너의 새로운 창조주를 위한 시련이라면… 사양하지 않고 응해주겠다!!

(전투후)

레블롭스: 헤헤헤… 역시! 그렇게까지 힘에 구애받고 있던 내가 왠지 졌는데도 조금도 분하지 않아!!

(전투전)

필리포: 이번에는 제 차례군요! 저의 본명은 고귀한 죽음의 대천사 사리엘! 사람은 눈앞의 역경에서 도망쳐서는 안됩니다.

▲본명이라… 필리포는 필명이었나…

(전투후)

필리포: 이 힘은 네가 기억나게 해주었어… 널 만난 덕분에 정말로… 행복했어…

(전투전)

마르코: 다음은 제 차례군요! 제 본명은 복수의 대천사 라그엘!! 나는 당신이야말로 친구인 세라핌의 이상을 이어받을 만한 사람이라고… 그러니…적당히 하지는 않겠습니다.

(전투후)

마르코: 함께 있었던 것은 아주 잠시 뿐이지만 나는 당신을 두 번째로 친구라고 생각하고 있습니다.

(전투전)

요하네: 이런 이런! 드디어 내 차례인가…? 파멸과 생명의 대천사 라파엘!! 나를 늙은이라고 적당히 상대하지 말게! 무려 150억 년이나 살아 왔으니….

(전투후)

루피루피여… 나도 겨우 사명을 다했으니 지금 그 쪽으로 가겠네….

(전투전)

가이우스: 자! 드디어 주인공의 등장인가… 힘없는 정의는 아무런 무효이고, 정의 없는 힘은 억제이다!. 나의 이름은 특히나 사악한 대천사 미카엘!! 아무래도 처음부터 나와 너와는 싸울 운명을 짊어지고 있는 것 같군. 하지만 다른 녀석을 쓰러트렸다고 우리들 대천사의 생명력을 우습게 보지 마라!? 나도 천계를 대표하는 전투 천사인 이상 내가 믿는 정의의 힘은 적당히 생각할 수 있는 것이 아니다!

(전투후)

이봐! 내가 꽤 루피루피를… 좋아하고 있었다는 거… 알고… 있었어… 녀석의 일기에… 좋은걸… 이라고 써 버렸어! 후후후! 웃기지! 어이! 듣고 있는거야!

그리고 붕괴하는 세계

도미나 엔딩

아벨: 사… 사실은…

도미나: 괜찮아… 전부 들리고 있었어…. 그것보다 저기를 봐!!

아벨: … 저것이

도미나: 대홍수로 해저에 가라앉아 있던… 「에덴의 공원」…. 나 어렸을 적에 어머니에게서 들은 것이 있어…

아벨: …!?

도미나: 사탄이라고 하는 것은… 가장 신에게 사랑받는 사람이라는 의미라고…

아벨: 하지만 우리들 외에는… 모두 사라져 버렸어…

도미나: 하지만 그래도 너와 함께라면 어떻게든 될 거 같은 기분이 들어! 그러려면 우리들이… 아이를… 많이 만들어야겠는 걸…!!

그리고 그녀는 제 2의 「이브」가 되었다!!

프리카 엔딩

아벨: 사… 사실은…

프리카: 프리카에게는 너무 어려워서 잘 몰랐지만… 전부 들리고 있었어…. 그 그것보다 오빠 저기를 봐!!

아벨: …저건….

프리카: 아주 옛날에 바다 속으로 가라앉은… 「에덴의 공원」… 내가 어렸을 적에 어머니에게 들은 얘기가 있어…

아벨: …!?

프리카: 사탄이라는 것은… 신에게 제일 사랑받는 사람이라는 의미라고….

아벨: 하지만 우리들 외에는 모두 사라져 버렸어….

프리카: 하지만! 하지만 그래도 오빠와 함께라면 어떻게든 될 것 같은 기분이 들어…. 그러려면 프리카와 오빠가…아이를…많이 만들어야 겠는걸…!!

그리고 그녀는 제 2의 「이브」가 되었다!!

에필로그

레블립스: 잠깐만! 헤헤헤! 진짜 신이란 녀석을 만나고 왔다!

필립포: 난 GOD님에게도….

마르코: 친구는 정말로 필요하다고….

가이우스: 그래서 말했잖아!

요하네: 우리들 각성한 대천사는 그렇게 간단히는 죽지 않는다고….

루피루피: 스승님~.

프리카: 오빠~.

미세트: 홍이다! 카인군을 만나고 왔는걸.

루카: 다~링.

●제작사:세가 ●장르:경영 시뮬레이션 ●발매일:9월 30일 ●발매가:5,800엔

너도 한 번 또 당해봐!

프로축구클럽을 만들자!

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

공략 ··→ 防塵

할아범에게 속아 억지로 오너 대리를 맡은 후 피터친 지 어언 2개월…. 이번에는 먹고 살기 위해 프로축구클럽의 감독 겸 오너가 되었다. 이번에는 시끄러운 상관도 없고 비서들도 쭉쭉빵빵. 우오오! 러브리!…라고 생각했더니 이번에는 J리그 2부 팀에서부터 승격이라고? 그런데 1부 리그 승격해보았자 강력한 상대에게 치이고 다시 2부로 가면 압도적 우승. 주위에서는 「유능한 2부 감독」이라는 칭송(?)만이…. 차라리 욕을 하라고!! 자! 역시 이 고통을 나만이 향유할 수 없기에 당신들도 동참시키기로 결정하였다.

게임의 목적

이 게임 역시 「프로야구팀을 만들자!」와 마찬가지로 일본 제일의 팀을 만드는 것이 목적이다. 게임의 시작은 J리그 2부에서 팀을 출범하여 리그 1위나 2위를 차지하면 1부 리그로 승격, 그 후에 우승을 획득하면 엔딩이 나온다. 이 동안 플레이어가 하는 일은 감독으로서 선수들을 관리하는 일과 오너로서 구단을 관리하는 일, 그리고 스폰서와의 계약과 홈구장이 있는 마을의 번영을 위한 노력까지 다양하게 준비되어 있다. 거기에다 야구와는 다른 고통이 역시 기다리고 있는데 리그의 중위권 진입은 어렵지 않지만 1, 2위는 오르기 힘들다. 거기다 발전을 위하여 필요한 금액이 야구 때와는 비교도 되지 않게 비싸고 1, 2위를 차지하여 1부 리그로 올라가도 1부 리그의 강팀에 치여 다시 2부로 전락, 이 반복만을 계속하는 일이 많아 자칫 '2부 리그의 강호로 남는 것도 나쁘지 않아' 라는 무사 안일에 빠질 가능성이 많다. 최고가 아니면 살아남을 수 없다는 것을 항상 기억하자.

▲ 이 관객들의 환호를 받고 싶지 않은가?

▲ 이 기념사진이 영원하기를…

기본 조작

버튼	오피스/홈 타운에서의 조작	연습화면/시합화면에서의 조작
방향키	커서의 이동	커서의 이동
A버튼	결정	결정/화면 스킵
B버튼	취소	취소
스타트	つくろう博士(만들자 박사)화면을 띄운다	시합 옵션의 표시
L트리거	오피스↔홈 타운의 이동	팀의 종합능력을 본다/카메라의 시점변경
R트리거	오피스↔홈 타운의 이동	선택한 선수의 능력을 본다/카메라의 시점변경
X/Y버튼	시설의 상황을 표시/아이콘의 표시 선택	

게임 모드

GAME START- J리그 팀을 만들어 가는 본 게임의 메인 모드. 차차 설명될 테니 여기서는 설명을 생략한다.

NETWORK- 드림캐스트의 네트워크 기능을 이용, 「프로축구클럽을 만들자!」의 홈페이지에의 접속, 네트 상에서 개최되는 대회에의 참가 등이 가능하다.

VS MODE- 이 게임에서 만든 자신의 팀 데이터를 이용하여 대전을 벌일 수 있는 모드. 역시 자세한 룰 설명은 뒤에서.

OPTION- 게임의 설정을 변경할 수 있다.

■ VS모드의 룰

「포켓몬스타디움 2」의 이벤트 배틀 모드처럼 대전 룰을 지정하여 팀끼리 대전을 실행한다. 물론 실제로 축구게임을 하는 것은 불가능하고 데이터 대전으로 결과만을 감상한다. 대전형식을 결정한 후 좀 더 세세한 사항을 차례로 변경할 수 있다. 모든 변경이 끝나면 시합개시(試合開始)를 선택하여 게임을 시작하면 된다.

간이선택(簡易選擇)- 대회의 대강의 형식을 결정한다. 이 선택에 의하여 나중에 변경할 수 있는 항목에 차이가 있다.

시범경기 형식(エキシビジョン形式)- 1 대 1의 1경기만 가능한 게임.
리그 형식(リーグ形式)- 1팀이 모든 팀과 1번씩 경기를 하게 되는 형식으로 팀의 수, 중립 개최여부를 결정할 수 있다.
토너먼트 형식(トーナメント形式)- 이기는 팀만이 올라가는 형식의 토너먼트 게임을 행한다. 중립개최 여부를 결정할 수 있다.
인터내셔널 컵 형식(INTERNATIONAL CUP 形式)- 세계 규모의 대회에서 사용되는 룰을 이용한 게임. 룰은 크게 두 종류가 있다.
(1) 예선: 90분 무승부 있음 결승 토너먼트: 연장전, PK있음
(2) 예선: 90분 무승부 있음 결승 토너먼트: 연장전 V골 있음, PK있음

대회형식(大會形式)- 참가팀을 조절할 수 있다. 간이선택의 결정에 따라 차이가 있다.
시합형식(試合形式)- 연장전과 V골 등의 비긴 후의 처리를 주로 다룬다. 역시 간이 선택의 결과에 따라 차이를 보인다.

시범경기 형식- 2팀 대전
리그 형식- 4팀 리그/6팀 리그/8팀 리그/16팀 리그
토너먼트 형식- 4팀 토너먼트/8팀 토너먼트/16팀 토너먼트/32팀 토너먼트
인터내셔널 컵 형식- 32팀 예선리그

참가팀(参加チーム)- 대회에 참가하는 팀의 숫자가 표시된다.
스타디움(スタジアム)- 중립개최(中立開催)의 1경기 방식 또는 홈&어웨이(ホーム&アウェイ)의 2경기 방식 중에 선택한다.
선수규정(選手規定)- 게임에 출전 가능한 선수의 종류를 선택한다. 데이터 파일로 세이브되어 있는 플레이어 데이터 이외의 팀에는 기본적으로 적용되지 않는다(불공평?).

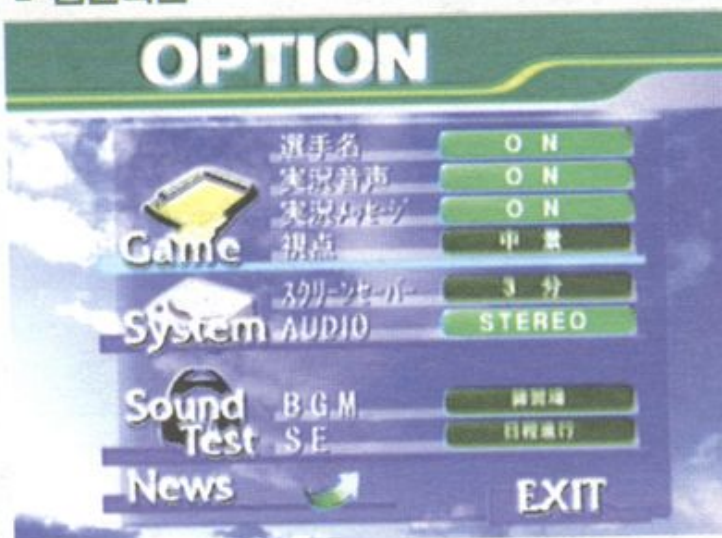
시범경기 형식- 90분/연장PK 있음/연장V골 있음/연장V골, PK 있음
리그 형식- 90분/연장PK 있음/연장V골 있음/연장V골, PK 있음
토너먼트 형식- 연장PK 있음/연장V골, PK 있음
인터내셔널 컵 형식- 예선: 90분 결승: 연장PK 있음
예선: 90분 결승: 연장V골, PK 있음

시합개시(試合開始)- 모든 설정이 끝났다면 게임을 시작하면 된다.

조건없음(條件なし)- 아무 조건도 없다(다시 공평).
일본인만으로(日本人のみ)- 외국인 선수는 참가할 수 없다.
외국인3인 규제(外國人3人規制)- 외국인은 최대 3인만 참가할 수 있도록 한다.
23세 이하(Under23)- 23세 이하의 선수만 출장할 수 있다.
에디트 선수 불가(EDIT選手不可)- 에디트 선수의 참가를 불허한다.

◀ 한국도 고를 수 있다. 몇몇 선수는 실명인 듯(한국 발음은 어떤 식으로 옮겼는지 묘함)

▶ 클럽은 많으나 실명인 선수는 많이 없다

■ 옵션화면

Game- 시합 중에도 스타트 버튼으로 띄울 수 있는 옵션으로 시합 관전의 편의를 제공하는 옵션이다.

선수이름(選手名): 시합 중에 선수의 이름을 표시할 지를 결정한다. ON이 표시.
실황음성(實況音聲): 시합에서 실황 중계를 할 것인지 결정한다. ON이 중계이다.
실황메시지(實況メッセージ): 실황 중계의 자막을 화면 하단에 표시할 지를 결정한다. ON이 표시.
시점(視點): 시합 화면의 카메라 시점의 거리를 결정한다. 멀리 보는 것이 원경(遠景), 중간 정도가 중경(中景), 가까운 것이 근경(近景)이다.

System- 게임 시스템에 관한 옵션이다.

스크린 세이버(スクリーンセーバー): 게임 중에 화면을 켜놓고 밥 먹으러 가거나 화장실 가는 사람들을 위한 옵션으로, 조작을 하지 않고 모니터를 켜놓았을 때 모니터를 보호하기 위하여 스크린 세이버를 작동시키는 기능이다. 여기에서 조작하는 것은 그 때까지의 경과시간이다. 1분, 3분, 5분 중에서 선택한다.
오디오(AUDIO): 사운드 출력에 관한 옵션으로 스테레오와 모노럴이 있다.

Sound Test- 게임에 사용된 사운드와 효과음을 들을 수 있다. BGM이 배경음악, SE가 효과음.

News
시합이 끝나고 방영되는 뉴스에 관한 옵션으로 News항목을 고르면 뉴스의 옵션이 따로 표시된다. 여기에서 나오는 항목을 OFF로 전환하면 그 항목의 뉴스는 방영되지 않고 전부 OFF로 하면 뉴스는 나오지 않는다.

대회결과(大會結果): 현재 진행되고 있는 대회의 결과 표시.
시합결과(試合結果): 그 날 있었던 시합의 결과를 표시.
순위변동(順位變動): 현재 진행되는 대회의 순위변동을 표시.
골 랭킹(ゴールランキング): 현재 리그의 득점왕 순위를 표시.
평가 랭킹(評價ランキング): 현재 리그에서 평가가 좋은 선수의 순위를 표시. 여기서 1위가 그 달의 MVP가 된다.
인덱스(インデックス): 1달이 끝나면 나오는 MONTHLY REPORT를 표시.

캐릭터 작성

이 게임 역시 자신이 캐릭터를 만들어서 가지고 노는 것이 가능하다. 하지만 야구와는 달리 이번에는 J리그 1부에 올라가고 나서야 에디트 선수들 작성하는 것이 가능하도록 바뀌었다. 하지만 그만큼 에디트 선수의 능력이 높으므로 조금만 육성하면 팀의 주력으로 충분히 활약해 줄 것이다.

얼굴작성(顔作成)

에디트 선수의 얼굴을 만든다. 캐릭터가 리얼 사이즈인 만큼 그렇게 많은 도구는 준비되어 있지 않지만 개성적인 얼굴을 만드는 데에는 부족함이 없을 것이다.

윤곽(輪郭)- 얼굴의 윤곽을 선택한다. 얼굴색도 선택할 수 있다.

▲ 삶의 평지풍파가 느껴진다

▲ 시그마?(FROM 록맨X)

머리모양(髮型)- 선수의 헤어스타일을 선택한다. 김병지 선수 같은 개성적인 헤어스타일도 존재한다.

▲ DDR인가…?

▲ 이 쪽은 유승준 버전

눈썹(眉毛)- 다른 항목에 비교할 때 가장 재미가 없는 항목(재미의 기준은?). 사람의 분위기를 알게 모르게 바꾸는 요소이다.

▲ 하지만 눈썹만 보면 차이를 모르겠다

눈(目)- 눈 모양을 선택한다. 안경의 경우에는 나중에 따로 선택하게 되어 있다.

▲ 사회에 불만이 많은 눈

▲ 삶에 지친 눈

코(鼻)- 코의 모양을 선택한다. 크기도 따로 선택이 가능하다.

▲ 코주부도 좋다

입(口)- 잠정적으로는 이빨도 선택이 된다고 보아야 한다.

▲ 아무리 힘들어도 이를 악물고 참아야 한다

▲ 가끔씩은 미소로 아픔을 달래기도 한다

수염(ヒゲ)- 선수에게 품위를 더해주는 빼놓을 수 없는 액세서리.

안경(めがね)- 선수에게 안경 종류의 액세서리를 달아 준다.

▲ 수염은 미학이라며 가지님이 귀띔해 주신다

▲ 맹인안내견을 환영합시다

이름(氏名)

선수의 이름을 결정한다. 이름의 결정 방법은 게임을 시작한 후의 플레이어 이름 입력 방법과 동일하다. 따라서 나중에 나오는 플레이어 이름 결정을 참조해 주기 바란다.

호칭(呼稱)

◀ 유치한 호칭들도 많이 있다

▲ 메, 메가 드라이브(아래에는 새턴과 드림캐스트도 있다)?

시합 중에 실황 중계에서 불러주는 이름을 입력한다. 본명(本名)을 사용하면 게임에 등록되어 있는 선수들의 이름 중에서 골라서 사용하게 되고 닉네임(ニックネーム)을 사용하면 준비되어 있는 닉네임 중에서 고르는 방식으로 되어있다.

신장(身長)

선수의 키를 정한다. 키가 크면 당연히 공중전에서 유리한 위치를 차지하게 되지만 이로 인하여 선수의 기본 능력치가 하강하는 경우가 있으므로 너무 큰 키는 자제하자. 보통은 180㎝대가 무난하다.

발잡이(きき足)

선수가 어떤 발을 주로 사용하는 지를 결정한다.

능력(能力)

선수의 포지션과 특징을 선택한다. 처음에 기본적인 포지션을 선택하고 그 후에 장점과 성격, 특기를 차례로 선택한다. 이들의 효과는 쓰여진 대로이며 그 항목들은 아래의 표와 같다.

작성이 끝나면 스카우트의 평가도 있으므로 선수를 알아보기에는 아주 좋은 요소가 될 것이다.

장점	성격	특기
발이 빠르다(足が速い)	열혈한(熱血漢)	예리한 태클(鋭いタックル)
태클이 강하다(當たり強い)	냉정침착(冷靜沈着)	1대1에 강하다(1對1の強さ)
체력발군(體力拔群)	거짓말장이(うそつき)	경쟁에 강함(競り合いの強さ)
보디밸런스발군(ボディバランス拔群)	노력가(努力家)	공격에의 전개력(攻擊への展開力)
점프력발군(ジャンプ力拔群)	직선적(一本氣)	정확한 세트 플레이(正確なセットプレイ)
반응이 예리(反應が鋭い)	임기응변(臨機應變)	적확한 커버링(的確なカバーリング)
전술안이 예리(戰術眼が鋭い)	자기중심(自己中心)	적확한 공격참가(的確な攻擊參加)
센스발군(センス拔群)	헝그리(ハングリー)	포지셔닝의 강함(ポジショニングの良さ)
시야가 넓다(視野が廣い)	자신만만(自信過剩い)	
가용(器用)	밤에 놀기 좋아함(夜遊び好き)	
건강(健康)	손버릇 나쁨(手癖が悪い)	

임의선택(おまかせ)

자신이 선택하지 않은 항목을 컴퓨터 임의대로 자동 설정한다. 이후에 사항을 플레이어가 다시 변경하는 것도 가능하다.

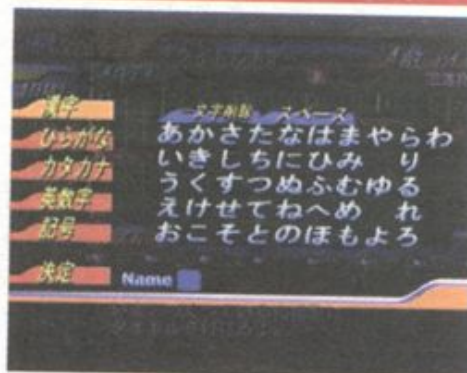
종료(終了)

플레이어 에디트를 종료한다.

응원가도 작성

▲ 레코드사에서 찾아온 관계자

개인적으로 야구에서 해보고 싶었는데 축구에서 등장해버린 모드. 캐릭터 작성처럼 처음부터는 선택할 수 없고 게임 중에 서포터즈 클럽(サポーターズクラブ)의 인원이 2만명이 넘어서 레코드사에서 사람이 찾아오면 서포터즈 클럽 메뉴에서 선택이 가능하다. 응원가 에디트(應援歌エディット)는 응원가를 만드는 것이고 클럽응원가 나누기(クラブ應援歌割り付け)는 만든 응원가를 어디에서 연주시킬 것인가를 결정한다.

타이틀 짓기(タイトル付け)

곡의 이름을 짓는다. 이름 짓는 법은 다른 이름 짓기와 완전 동일.

작곡(作曲)

곡을 만드는 메인 메뉴. 도레미순으로 되어 있는 선지를 클릭하면 음이 등록되고 이 등록된 음을 이어서 응원가를 만든다. A버튼을 누른 채로 방향키를 옆으로 움직이면 같은 음이 끊어지지 않고 이어져서 들리며 X버튼을 누르면 곡이 연주된다. X버튼을 한 번 더 누르면 곡이 멈춘다.

아래의 리듬 아이콘에서는 A버튼을 누른 채로 울리고 싶은 리듬을 선택하여 아래의 선지에 배치한다. 멜로디와 같이 울리며 북소리나 관중의 함성 등이 울리게 된다.

박자(拍子)

박자를 3박자와 4박자 중 하나를 고른다. 의외로 상당한 곡의 차이를 가져온다.

템포(テンポ)

좌측으로 커서를 옮길수록 곡의 전체 속도가 느려지고 우측으로 옮길수록 속도가 빨라진다.

로드(ロード)

자신이 세이브한 데이터나 샘플 데이터를 로드한다. 샘플 데이터를 토대로 곡이 어떻게 만들어지는 것을 파악하는 것도 좋다.

게임 시작시의 할 일들

처음에 게임을 시작하면 NEW GAME과 CONTINUE중 당연히 NEW GAME을 고른다(나중에 세이브 데이터를 만들고 로드를 할 때에는 당연히 CONTINUE를 고른다). 그리고 이하에 나오는 모든 항목의 입력을 완료하면 J2리그의 클럽으로 인정받게 된다.

이름기입

이름 입력 화면은 위의 캐릭터 에디트와 같은 방법으로 실행한다. 한자(漢字)를 고르면 히라가나의 50음도에서 원하는 한자의 훈독의 첫 글자와 같은 글자를 고르면 한자들이 표시된다(각자의 가정에 있는 옥편을 참조). 히라가나(ひらがな)와 카타카나(カタカナ)는 일본어로 이름을 선택하는 것이고 영·숫자(英數字)는 알파벳과 숫자, 그리고 기호(記號)는 각종 기호로 이름을 짓는 것이다. 그리고 1칸을 띄우고 싶을 때에는 꼭 스페이스(スペース)항목을 선택해야 한다는 번거로움이 있다.

비서선택

▲ 관상용이다

플레이어를 도울 비서를 선택한다. 「프로야구 팀을 만들자」에서는 그나마 약간의 차이를 보였던 비서들과는 달리 이번에는 정말 아무런 차이도 존재하지 않으므로 100% 취향대로 고르자. 단 이번에는 2등신에서 8등신으로 변했다는 점이 차이라면 차이다. 외모 이외의 것에서 무언가를 구하고 싶은 사람들을 위해서 4인의 비서의 프로필을 공개한다.

클럽의 이름과 마스코트 선택

▲ 외국어 단어 공부 절호의 찬스

자신의 클럽의 마스코트와 이름을 정한다. 마스코트에 따라서 설정할 수 있는 팀의 이름이 한정되므로 주의할 것. 팀의 이름의 의미를 비서가 해석해 주는 것이 재미있다(예를 들면 "「미스트랄」은 프랑스어로 「폭풍」이라는 뜻입니다." 등등).

유니폼과 깃발의 선택

유니폼의 색깔과 깃발의 디자인을 고를 수 있다. 결정한 후에는 변경이 불가능한 관계로 신중한 선택이 필요하다.

홈 타운의 선택

▲ 이 결정은 게임의 난이도에 지대한 영향을 미친다

자신의 연고지를 고를 수 있으며 여기에서 자신들의 팀의 정식명칭이 결정된다. 지방을 골라서 그곳을 자신의 연고지로 하는 것이다. 단 연고지를 정하는 데에는 땅값에 따라 일정 금액을 지불해야 한다. 15억엔이 초기 자본금이므로 주의해서 결정하자. 연고지에는 땅값(地價), 교통(交通), 축구인기(サッカー人氣)가 막대로 표시되고 인구는 만명 단위로 표시된다. 잘 보고 이익이 많이 남는 곳으로 결정하도록 하자. 지역은 지방별(地方別)로 찾는 방법과 히라가나의 오십음도순(五十音別)으로 찾는 방법이 있다. 연고지를 결정하면 자신들의 팀의 정식명칭을 결정해야 하는데 지방 이름을 앞으로 보내는 방법과 팀 이름을 앞으로 보내는 방법이 있다.

초기선수 데이터

▲ 인물 참 없다

클럽에 소속되어 있는 선수들은 자신이 일일이 교섭하는 것이 아니라 자동으로 16명이 정해진다. 이 초기 선수들은 1년째의 계약금은 필요 없다는 것이 기쁜 점이다. 이 화면에서는 단지 확인만 끝내면 OK. 단 이 화면에서는 선수의 능력까지는 볼 수 없다.

감독 선택

▲ 화면 우측 하단의 스타일(スタイル)을 주목!

클럽을 지휘해 줄 감독을 몇 명의 감독후보에서 선택한다. 플레이어가 희망하는 전술과 감독의 전술이 맞지 않으면 게임이 10배는 힘들어지므로 미리 어떤 방법으로 팀의 전술을 짤 것인지를 염두에 두고 감독을 고르자. 감독과의 계약금은 연봉×계약 년수이며 연고지를 선택하고 남은 돈으로 계약을 하게 된다.

스카우트 선택

▲ 스카우트는 그다지 중요하지는 않다(돈이 많다면 이야기는 다르지만)

감독과 비슷하게 스카우트를 선택한다. 스카우트의 계약금 역시 감독과 비슷하며 스카우트의 능력은 우측 하단에 표시되며 각 항목의 알파벳은 S→A→B→C의 순으로 능력이 나쁨을 표시한다(즉 S가 가장 좋다).

선수들의 등 번호를 결정한다. 등 번호는 1번부터 29번까지 있으며 중복 번호는 설정이 불가능하다. 그리고 한 번 결정한 등 번호는 퇴단 때까지 변경이 불가능하다.

등 번호 결정

▲ 기분이다 기분

오피스에서 할 일

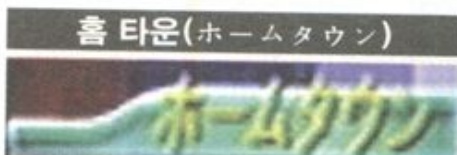
▲ 분재를 기르는 사람의 마음이 이해가 간다

오피스에서는 주로 사람과 시설에 관련된, 소비적인 업무를 하게 된다. 「프로야구팀을 만들자」와는 달리 오피스에서의 할 일이 더 적으므로 몇 번 올 일이 없을 것이다. 하지만 들어가는 돈은 많으므로 실제로 투자를 하지 않더라도 자주 와야만 하는 곳임에는 틀림이 없다. 화면 상단에는 현재의 날짜와 소지 자본이 표시되면 화면 하단에는 현재 계약하고 있는 방송국이 표시된다.

일정진행(日程進行)

모든 할 일을 종료하고 그 턴의 일정을 진행한다. 일정은 1주일을 2턴으로 나누어 1개월을 총 8턴으로 진행하게 되어있다. 그 달의 할 일은 1달을 진행하기 전에 보여준다.

▲ 이 화면에서 그 달의 할 일을 체크하자

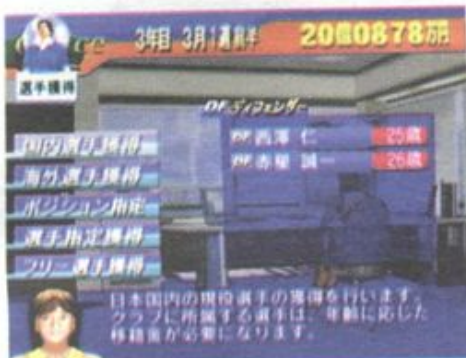
홈 타운(ホームタウン)

홈 타운에서의 업무화면으로 화면을 전환한다. 오피스와 홈 타운 화면은 언제든지 왔다갔다 할 수 있다.

인사(人事)

게임에 나오는 모든 사람들(비서와 연습화면의 코치 제외)의 문제를 총괄하는 메뉴이다.

■ 선수획득(選手獲得)

스카우트가 없으면 실행이 불가능한 메뉴로서 리스트에 올라온 선수들을 계약금을 치르고 팀에 입단시킨다. 단 팀에 선수가 16명으로 꽉 차 있을 때는 이적 메뉴를 골라서 선수를 없애고 계약해야 한다. 선수를 지정하면 선수와의 교섭 가능 횟수(交涉回數)와 키, 몸무게, 출신지가 표시되며 선수의 희망 계약 년수를 정하고 계약금을 제시하여 교섭 가능 횟수내에 선수가 만족하면 입단이 성립된다. 선수의 능력치는 확인이 불가능하므로 비서의 어드바이스를 잘 보고 결정해야 한다.

▲ 비서의 조언은 절대적이다

국내선수획득(國內選手獲得): 국내, 즉 일본 내의 선수들이 리스트 업 된다.

해외선수획득(海外選手獲得): 해외의 선수들이 리스트 업 된다.

포지션지정(ポジション指定): 플레이어가 원하는 포지션을 지정하면 이후의 리스트 업은 그 포지션만의 선수들이 올라오게 된다.

선수지정획득(選手指定獲得): 자신이 원하는 선수의 이름과 탐색지를 지정하여 탐색하게 한다. 기간 동안에 스카우트가 자리를 비우므로 리스트 업은 되지 않는다. 웬만해서는 성공하기 힘든 커맨드.

프리선수획득(フリー選手獲得): VM에 기록된 선수와 계약한다. 즉 에디트 선수와의 계약이 가능하다.

■ 이적(移籍)

선수를 팀에서 다른 곳으로 이적시킨다. 선수가 어디로 이적할 지는 모른다. 새로운 선수를 원하는데 선수가 꽉 찼을 때 사용하는 커맨드이다. 선수의 이적에는 소정의 이적료가 요구된다.

▲ 병 깐 선수의 얼굴

■ 유학(留學)

선수의 능력 향상을 위해 반년에서 2년까지의 기간동안 선수를 유학시킨다. 선수를 고르고 지방과 팀을 고르면 비서의 평가가 나온다. 잘 해 나가야만(やっていけるらと 나온다) 선수의 능력이 향상되므로 역시 평가의 참고가 필수적이다. 선수의 특징에 맞는 후보지 선정이 중요.

▲ 유명한 곳은 유학금이 비싸다

■ 감독변경(監督變更)
· 스카우트 변경(スカウト變更)

감독을 바꾼다. 단 시즌 도중에 바꾸는 것이므로 계약금을 반환 받을 수 없다. 단 자신이 하고 싶은 전술과 감독이 맞지 않을 때는 가차없이 바꾸기를 추천한다. 스카우트의 경우도 마찬가지이지만 스카우트의 경우는 별로 쓸 일이 없을 것이다(스카우트 자체가 존재가치가 미미하므로).

시설(施設)

선수들이 있는 클럽 하우스나 연습을 하는 그라운드, 경기를 행하는 스타디움의 증설에 관한 메뉴이다. 이 메뉴의 모든 명령은 건설 계열의 스폰서가 있으면 할인 혜택이 있다.

■ 클럽하우스(クラブハウス)

선수들이 있는 곳이니 만큼 좋은 환경을 만들어 주는 것이 선수들의 컨디션 유지에 도움이 된다.

클럽하우스개축(クラブハウス改築): 클럽하우스의 여유공간(設置スペース)을 늘려서 더 많은 시설을 지을 수 있도록 하는 메뉴이다.

▲ 레벨 업마다 2배 정도로 여유 공간이 늘어난다

시설증설 · 철거(施設增設 · 撤去): 없는 시설을 만들거나 이미 존재하는 시설을 철거한다. 시설들의 능력은 다음과 같다.

▲ 이미 설치되어 있는 시설은 다시 확장이 가능하므로 관리에 신경을 쓰자

이름	효과	필요 공간
데이터 분석실(データ分析室)	전술, 시스템 이해 연습의 효과 증가	1
사우나(サウナ)	연습이 없을 때 피로 회복량 증가	2
의무실(醫務室)	연습에서의 부상률을 낮춘다	1
풀장(プール)	체력 연습의 효과 증가	3
마사지(マッサージ)	연습후의 피로 감소	2
라운지(ラウンジ)	불만 해소가 천천히 진행됨	1
뷔페(ビュッフェ)	턴 진행 후에 선수들의 피로 회복	1
전술지도실(戰術指導室)	전술, 시스템 이해 연습의 효과 증가	3
파워 짐(パワージム)	근력에 관한 연습 효과 증가	2
스피드 짐(スピードジム)	스피드에 관한 연습 효과 증가	2
오락실(娛樂室)	선수들의 컨디션 보전 효과	2

오피스로(オフィスへ): 오피스 화면으로 돌아간다.

■ 그라운드(グラウンド)

선수들이 연습을 하는 운동장이다. 자체를 늘리는 것은 불가능하고 아예 따로 늘리는 것으로 증설을 대체한다.

시설정비(施設整備): 그라운드의 갖가지 시설들을 관리할 수 있다. 관리 항목들은 다음과 같다.

항목	설명
컨디션(コンディション)	연습으로 인해 황량해진 그라운드를 다시 깨끗이 수리하는 커맨드. 아무 때나 선택 할 수 없고 그라운드 상황이 아주 나빠지면 자동으로 커맨드가 뜬다.
조명(照明)	야간 연습이 가능하도록 조명을 설치한다. 그렇다고 야간 연습 커맨드가 생기는 것은 아니고 연습의 효과가 늘어나는 효과를 지닌다.
잔디변경·단(芝張替(短))	그라운드에 짧은 잔디를 깐다. 컨디션 유지에는 적격이지만 연습의 효과는 적다.
잔디변경·장(芝張替(長))	그라운드에 긴 잔디를 깐다. 컨디션 유지에는 나쁘지만 연스브이 효과가 올라간다.

▲ 효과에 비해 돈이 많이 드는 것이 아쉽다

연습장증설(練習場増設): 연습장을 한 개 더 만든다. 단 이미 2개일 경우 이 이상의 증설은 불가능하다.

▲ 맘먹고 만들어야 한다

오피스로(オフィスへ): 클럽하우스와 같은 명령어

■ 스타디움(スタジアム)

스타디움의 증설이나 스타디움에 필요한 시설들을 만들 수 있다.

스타디움개축(スタジアム改築): 더 많은 관객을 수용할 수 있도록 스타디움을 늘린다. 완성까지는 몇 턴의 시간이 걸리며 엄청난 돈이 필요한 것이 특징이다.

시설증설·철거(施設増設·撤去): 클럽하우스의 메뉴와 비슷하지만 이쪽은 수입원 적인 측면이 강하다. 게다가 서포터즈 클럽의 구미를 맞추어야 하기 때문에 철거 명령도 자주 사용해야 한다. 시설들과 효과는 다음과 같다.

▲ 여유공간이 부족하므로 무엇을 건설할 지 잘 생각해야 한다

이름	효과	필요 공간
기념품 점(グッズショップ)	팀의 캐릭터 상품을 판매하는 가게	2
레스토랑(レストラン)	말 그대로 식당	3
패스트푸드 점(ファーストフード店)	햄버거 등의 패스트푸드를 판매하는 가게	2
커피숍(コーヒーショップ)	약간의 식사도 가능한 커피숍	1
주차장(駐車場)	주차가 가능해지는 관계로 손님의 수가 약간 늘어난다	4
방송실(放送室)	방송이 가능해지므로 시청률이 올라간다	2
휴게실(休息室)	하프 타임에 손님이 이용 가능하며 팀의 인상이 좋아진다	1
어뮤즈먼트(アミューズメント)	시합이 없는 날도 수입이 들어온다	3
라면 가게(ラーメンショップ)	겨울에 수입이 많아진다	1
아이스크림 숍(アイスクリームショップ)	여름에 수입이 많아진다	1

천장부설(屋根敷設): 천장을 만들어서 관객들이 비를 맞지 않도록 한다. 따라서 비가 오는 날에도 경기가 가능하게 된다.

데이터실(データ室)

이 곳에서는 스케줄의 확인이나 클럽의 정보, 팀의 전력과 리그의 개인 랭킹 등등을 확인할 수가 있다. 상당히 세세한 부분까지 확인할 수 있는 것이 특징.

종료·설정(終了·設定)

게임 데이터의 세이브, 팀과 선수의 데이터 파일화, VM의 관리 등등을 행할수 있다. 참고로 이 게임은 세이브를 하면 게임이 종료된다.

홈 타운에서 할 일

▲ 평화로운 내 고장

홈 타운에서는 선수들의 육성과 관리, 서포터즈 클럽의 관리와 연고지의 발전도모를 하게 된다. 이러한 특성상 오피스보다 더욱 많은 시간을 보내게 되는 곳인 만큼 이곳에서 무슨 일을 하는지 확실하게 알아두자.

일정진행(日程進行)

日程進行

오피스의 그것과 같다. 모든 할 일을 마치고 그 턴의 일정을 진행한다.

오피스(オフィス)

오피스 화면으로 넘어간다. 위에서도 말했지만 일정진행 전에 두 화면 사이는 언제든지 몇 번이고 오갈 수가 있다.

연습장(練習場)

▲ 이곳 코치의 조언은 절대적이다(하지만 코치는 이름도 없다)

가장 중요하고 가장 많이 와야만 하는 곳이다. 시합에서의 전술 등을 계획하고 선수들의 연습 방침을 결정하여 꾸준히 연습을 시켜야만 리그의 우승을 바라볼 수 있기 때문이다. 기본적으로 이 화면에서 L트리거를 누르면 팀의 종합 전력이 표시되고 R트리거를 누르면 선수들의 능력치를 볼 수 있다. 선수들의 컨디션은 표정에 따라 3가지로 나뉘며 마커의 색깔에 따라 포지션이 구분된다. 모든 항목에 코치의 조언이 붙는데 이 조언 이외에 자신의 결정을 평가할 방법이 없으므로 코치의 조언을 잘 살필 필요가 있다(일본어가 힘드신 분들은 良자가 나오는 것을 선택하면 괜찮은 결과를 얻을 수 있다).

▲ 녹색이 포워드, 노란색이 미드필더, 파란색이 디펜스, 붉은색이 골키퍼이다

▲ オフェンス-공격력 ディフェンス-방어력 スタミナ-팀의 체력 システム-팀 시스템의 이해력 タクティクス-전술의 이해력

▲ O-공격력 D-수비력 T-피로도

■연습지시(練習指示)

연습을 실행하기 전에 선수들에게 필요한 지시를 내린다. 여기에서 결정한 결과에 따라 연습을 실행하기 때문에 정성들여 할 필요가 있다.

팀 연습(チーム練習)

팀 전체 멤버의 한 달간의 연습 프로그램을 짠다. 여기에서 결정한 사항을 변경하기 전 까지는 계속해서 이 프로그램만을 따라 연습을 하게 된다. 감독에게 맡긴다(監督に任せる)를 선택하면 감독의 스타일에 따라 연습 내용이 자동으로 설정된다. 프로그램에 삽입할 수 있는 연습 항목과 효과는 다음과 같다.

연습 종류	연습 이름	내용
시스템(システム)	3-6-1	미드필더의 강력함이 특징인 오버래핑을 노리는 시스템의 연습
시스템(システム)	4-5-1	강력한 포워드에게 공격을 집중하는 시스템의 연습
시스템(システム)	5-4-1	카운터 어택을 노리는 수비형 시스템의 연습
시스템(システム)	3-5-2	미드필더의 조직력으로 승부하는 시스템의 연습
시스템(システム)	4-4-2	어떤 상황에서도 적응이 가능한 평균 시스템의 연습
시스템(システム)	5-3-2	3-5-2의 수비적인 시스템의 연습
시스템(システム)	4-3-3	포워드의 공격력에 의존하는 공격적 시스템의 연습
시스템(システム)	3-4-3	위압적인 공격력이 매력인 공격 시스템의 연습
전술(戰術)	포스트 플레이(ポストプレイ)	포워드와 공격형 미드필더 소수가 중심이 된 공격 전술의 이해
전술(戰術)	좌측 사이드 어택(左サイドアタック)	좌측으로 파고들어 공격을 전개하는 전술의 이해
전술(戰術)	우측 사이드 어택(右サイドアタック)	우측으로 파고들어 공격을 전개하는 전술의 이해
전술(戰術)	중앙돌파(中央突破)	짧은 패스와 강력한 드리블을 이용한 속공의 이해
전술(戰術)	카운터(カウンター)	공을 빼앗은 후 재빠른 공수 교대로 득점을 노리는 반격의 이해
전술(戰術)	존 프레스(ゾーンプレス)	체력적 우위를 살린 집단 프레싱의 이해
전술(戰術)	오프 사이드 트랩(オフサイドトラップ)	수비 라인의 변경으로 인한 오프 사이드를 유도하는 연습
포지션별(ポジション別)	포지션별(ポジション別)	각 포지션이 해야 할 연습을 행한다
근력강화(筋力强化)	근력강화(筋力强化)	근력을 강화하여 킥력을 높인다
지구력강화(持久力强化)	지구력강화(持久力强化)	스태미너를 높여 시합을 버티는 힘을 기른다
순발력강화(瞬發力强化)	순발력강화(瞬發力强化)	선수들의 속도를 높이는 연습
세트플레이(セットプレイ)	세트플레이(セットプレイ)	여러 가지 세트 플레이의 연습
연계강화(連携强化)	연계강화(連携强化)	선수들 사이의 연계 플레이의 연습. 단독 연습은 효과가 없다
미니게임(ミニゲーム)	미니게임(ミニゲーム)	실전을 상상한 미니 게임을 행하여 실전에서의 종합적인 능력을 올린다
휴양(休養)	휴양(休養)	휴식으로 피로도를 떨어트린다

개인연습(個人練習)

팀 개인에게 따로 프로그램을 짜 준다. 따라서 팀 전체가 한 연습을 할 때 개인적으로 다른 연습을 하는 것이 가능하다. 팀 전체적으로는 부족하지만 개인적으로는 충분한 연습이 있다면 사용해야 하는 커맨드이다.

연습 종류	연습 이름	내용
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	포스트 플레이어(ポストプレイヤー)	포스트 플레이에서 최적의 움직임을 취하기 위한 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	스트라이커(ストライカー)	공격수의 움직임에 맞는 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	드리블러(ドリブラー)	드리블에 관련된 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	게임메이커(ゲームメーカー)	필드에서 경기를 지휘하는 중심 선수가 지녀야 할 움직임을 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	브랜치(ボランチ)	수비와 공격을 이어주는 역할에 관한 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	사이드백(サイドバック)	양끝의 수비수가 가져야 할 움직임에 관한 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	스토퍼(ストッパー)	상대의 공격의 맥을 끊는 모든 움직임을 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	리베로(リベロ)	필드 어디에서도 활약할 수 있기 위한 연습
플레이스타일 별(プレイスタイル別)	골키퍼(ゴールキーパー)	세이빙이나 펀칭에 관한 골키퍼 특유의 연습
개인기술(個人技術)	슛(シュート)	슛의 위력과 정밀도를 높인다
개인기술(個人技術)	헤딩(ヘディング)	헤딩뿐만이 아니라 공중전에 관한 연습도 행한다
개인기술(個人技術)	드리블(ドリブル)	상대에게 공을 뺏기지 않기 위한 연습이다
개인기술(個人技術)	패스(パス)	패스의 정밀도를 높인다
개인기술(個人技術)	태클(タックル)	태클의 기술을 연습한다
개인기술(個人技術)	패스커트(パスカット)	상대의 패스를 끊는 연습
개인기술(個人技術)	GK세이빙(GKセービング)	공의 대처에 관한 골키퍼 특유의 연습
개인기술(個人技術)	GK뛰어들기(GK飛び出し)	상대 슈터의 각도를 줄이기 위해 달려나오는 연습
개인기술(個人技術)	프레이스킥(プレイスキック)	코너 킥 등의 회전이 들어간 킥의 연습
개인기술(個人技術)	페널티킥(PK)	페널티킥에서의 종합적인 자세를 연습한다
기본체력(基本體力)	근력강화(筋力强化)	근력에 관한 모든 능력치를 상승시킨다
기본체력(基本體力)	순발력강화(瞬發力强化)	선수의 속도를 상승시키는 연습
기본체력(基本體力)	지구력강화(持久力强化)	시합에서 버티나갈 수 있는 체력을 연마한다
연계강화(連携强化)	연계강화(連携强化)	선수들 사이의 연계를 강화한다. 두 명 이상 함께 하지 않으면 효과가 없다
각자자주트레이닝(各自自主トレ)	각자자주트레이닝(各自自主トレ)	선수 나름대로 자율적인 훈련을 한다
휴양(休養)	휴양(休養)	그 턴에 선수를 쉬게 한다

임시휴양(臨時休養)

선수의 연습 일정에 상관없이 휴양시키는 강제 커맨드. 개인적으로 지정해 주어야 하며 어디까지나 임시이기 때문에 원래 프로그램이 바뀌지는 않는다. 피로도가 너무 높은데 연습이 내정되 있다면 사용해야 하며 사용빈도가 가장 높은 커맨드 중의 하나이기도 하다.

특별조정(特別調整)

컨디션이 나쁜 선수의 컨디션을 끌어올리는 데에 사용된다. 엄청난 피로도가 동반되기 때문에 피로도가 높은 선수에게 사용하면 100% 부상으로 이어지는 극악의 커맨드이기도 하다. 역시 개인적으로 명령을 내려야 하며 사람 수에는 상관이 없지만 조정을 받는 선수가 많을수록 컨디션의 상승률이 떨어진다. 그리고 연습을 하는 대신에 사용하는 것이기 때문에 이것을 사용하면 그 턴의 연습은 실행할 수 없다.

■ *기본방침변경(基本方針變更)*

감독이 최초에 설정한 팀의 방침을 변경한다. 시합에서도 변경이 가능하지만 여기에서 정해진 방침이 기본이 된다.

선수배치(選手配置)

선수간의 위치를 교환한다. 빈자리를 그냥 남겨두면 시합에 가서도 남아 있으므로 반드시 체크할 것!

시스템(システム)

팀의 시스템, 즉 선수 배치를 변경한다. 감독과의 방침이 맞지 않으면 가장 낭패를 보는 항목중의 하나이므로 역시 체크 대상. 시스템의 특징에 관해서는 위의 표를 참고해 주기 바란다.

전술(戰術)

역시 감독과 매치가 되지 않으면 경기 득점이 오르지 않는 사태가 초래되는 항목이다. 감독의 방침에 절대로 맞추어 줄 것!! 역시 효과는 위의 표를 참조하라.

중반수비(中盤守備)

중반에 어떠한 수비 형태를 취할 것인가를 결정한다. 노멀(ノーマル)과 존 프레스(ゾーンプレス)의 두 가지가 있는데 존 프레스의 경우 상당한 체력을 요구하므로 초반에는 쓰고 싶어도 쓸 수 없다. 적어도 3년차가 되기까지는 얌전히 봉인하자.

DF타입(DFタイプ)

수비진영에서 어떠한 수비 방식을 취할 것인가를 결정한다. 라인(ライン), 리베로(リベロ), 스위퍼(スイーパー)의 3가지가 있다. 라인은 수비수들의 전술 이해도가 높아야 가능하며 리베로와 스위퍼는 철저히 개인 능력에 의존한다. 알아서 선택하도록.

킥커지정(キッカー指定)

시합 중에 패널티킥(PK), 프리킥(FK), 코너킥(CK)을 찰 사람을 지정한다. 근력보다도 기술적인 것이 더 많이 요구되는 일이므로 능력 좋은 미드필더를 지정하는 것이 현명하다.

■ *연습실행(練習實行)*

연습지시에서 내린 명령을 실행시킨다. 이 명령을 실행시키지 않으면 그 턴의 연습은 자동으로 쉬게 되므로 주의하자. 너무 연습의 실행률이 높으면 몸이 약한 선수들은

피로도에 상관없이 부상을 입으므로 그 역시 주의하자.

■ 연계를 본다(連携を見る)

선수들 사이의 연계가 어느 정도로 잘 이루어지고 있는가를 본다. 연계가 잘 되면 작전의 이해도가 낮더라고 작전의 성공률이 높아지므로 연계가 좋은 선수들의 배치를 여기저기 실험해보자. 없는 것보다는 흰색, 흰색보다는 붉은색이 연계가 좋다.

■ 감독의 팀 진단(監督チーム診斷)

감독이 본 팀의 전력 평가를 볼 수 있다. 평가가 좋지 않으면 당연히 전술의 교체가 필요하다. 종합평가(總合評價), 팀 전술(チーム戰術), DF타입(DFタイプ)의 3가지 중에서 보고 싶은 평가를 고르면 된다.

미팅룸(ミーティングルーム)

▲ 이곳 코치의 조언은 절대적이다(하지만 코치는 이름도 없다)

선수들과 감독 등등의 의견을 들을 수 있다. 그렇다고 여기에서 무언가 해결이 가능한 것은 아니고 의견을 보고 다른 항목에서 대처를 하는 역할에 쓰인다. 즉, 그냥 보기만 하는 곳이라는 이야기.

■ 약점(弱點)

선수들의 곤란한 점을 들을 수 있다. 부상을 당했다던가 연습이 너무 고되면 의견이 올라오므로 선수들을 쉬게 한다던가 하는 적당한 반응이 필요하다. 표정에 따라 그 강도가 다르니 참고하도록.

■ 세일즈포인트(セールスポイント)

선수들이 자신 있어하는 점을 들을 수가 있다. 또한 대표 선수에 선발되거나 우승했을 때에는 기뻐하는 모습도 볼 수가 있다. 선수들의 특징은 최대한 살려서 전술에 반영해 주자.

■ 불만(不滿)

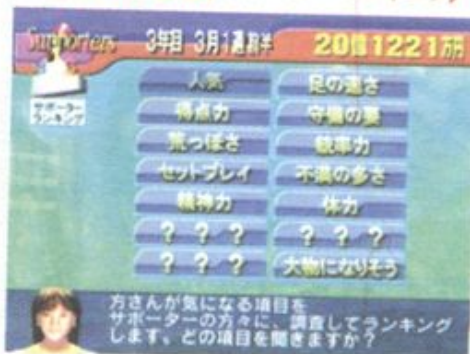
선수들이 가지고 있는 불만이 표시된다. 선수들간의 사이가 나쁘다던가 연봉에 불만을 품는다던가 하는 경우가 있는데 역시 적절한 대처가 필요하다.

■ 클럽에의 의견(クラブへ意見)

감독이 현재 클럽에 품고있는 의견을 들을 수 있다. 팀의 전력이나 선수의 배치, 시스템과 전술에 관한 전반적인 의견을 말하기는 하지만 실정에 맞지 않게 자신만의 의견을 피력할 때도 있으므로 쓸데없는 커맨드로 전락할 가능성이 농후한 커맨드.

서포터즈 클럽(サポーターズクラブ)

서포터즈 클럽이라고 말해서 어렵게 생각하는 사람들이 있을 것 같은데 쉽게 말하면 응원단이다. 우리나라의 대표적인 서포터즈 클럽이라면 「붉은 악마」가 대표적이라 하겠다(아직도 이해가 안되시는 분은 허를 물라!). 서포터즈 클럽에서는 서포터즈 클럽의 독자적 집계 랭킹과 의견을 들을 수가 있다. 간단한 것들이지만 경영에 아주 도움이 되는 것들이므로 매달 최소 1회의 체크가 필요하다.

■ 서포터 랭킹(サポーターランキング)

서포터들이 클럽의 선수들을 항목별로 정리하여 랭킹을 매긴 것으로 1턴에 1개의 항목만이 체크가 가능하다. 여기에서 좋은 순위를 얻은 선수들은 실제로 우수한 선수이므로 전력에 적극적으로 기용하도록 하자(단 난폭함(荒っぽさ)이나 불만(不滿) 같은 항목의 선수들은 별로 사용하지 않는 것이 좋다).

■ 의견을 듣는다(意見を聞く)

서포터들의 스타디움에 관한 의견을 듣는다. 보통은 별 의견이 없지만 가끔씩 원하는 시설을 요구하는 경우가 있으므로 그 때

마다 적절한 시설을 지어주자. 요금이나 규모에 관한 의견도 나올 때가 있으므로 자주 청취하는 것이 경영에 도움이 된다.

■ 응원가(應援歌)

응원가를 만들 수 있다. 자세한 사항은 「응원가도 작성」항목을 참조하자.

지방단체(地元團體)

연고지에 기반을 두고 있는 만큼 지방단체 역시 소홀히 해서는 안 된다. 단 최소한의 예의만 표시해 주면 팀 살림 꾸리는 데에는 큰 지장이 없으므로 지나친 투자는 하지 않는 것이 좋다.

■ 본거지 데이터(本據地データ)

현재 자신의 연고지의 데이터가 표시된다. 처음에 연고지를 고를 때에 표시되 데이터 이외에도 현재 본거지의 주택이나 상업 상황도 표시되므로 번창 가능성이 있는 스폰서의 선택에 길잡이가 될 수 있다.

■ 경영(經營)

경영에 관련된 상세한 데이터를 볼 수 있다. 수지의 추이(收支の推移)는 과거에 수입과 지출상황을 나타내어 주며 관객동원수도 확인이 가능하다. 본거지발전상황(本據地發展狀況)은 본거지 데이터에서 볼 수 있는 자료 이외에도 여러 가지 본거지 관련 사항을 확인 가능하며 스폰서 상황(スポンサー狀況)은 현재 자신이 도움을 받고 있는 스폰서들을 확인 할 수 있는 메뉴이다.

■ 지방주민의 목소리(地元住民の聲)

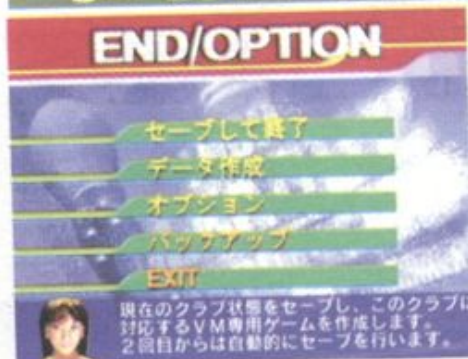
▲ 집 좀 잘 구했으면 좋겠다는 아줌씨의 한탄

팀과는 별 관계가 없는 메뉴로서 지방 주민들이 어떠한 생각을 가지며 살아가고 있는 지를 알 수 있다. 이것은 밑에 설명한 자본투자의 정보가 된다.

■ 자본투자(資本投資)

▲ 아줌씨 좋겠네요

연고지의 발전을 위하여 여러 가지 투자를 행한다. 투자 항목은 경제(經濟), 주택(住宅), 스포츠(スポーツ), 교통(交通)의 4가지 분야가 있으며 각자 색깔로 되어 있는 원형 그래프로 투자 상황을 알 수가 있다. 이 투자로 주민들의 평가가 좋아지면 서포터즈 클럽의 인원수가 증가하거나 스타디움에 더 많은 손님들이 오게 되므로 참고할 것.

종료 · 설정(終了 · 設定)

오피스의 그것과 완전 동일. 더 이상의 설명은 무용(無用)!

기타 알아두면 좋은 것들

만들자 박사(つくろう博士)

게임 중 어느 화면에서라도(시합 제외) 스타트 버튼을 누르면 나타나는 메뉴이다. 현재 진행하고 있는 화면이 어떠한 화면인가를 해설해 주는 커맨드 해설(コマンド解說)과 선수들을 어떻게 육성해야 좋은 육성이 되는 가를 가르쳐 주는 육성방침(育成指南), 그리고 축구에 대해 잘 모르는 사람들을 위해 존재하는 축구 용어집(サッカー用語集)으로 구성되어 있다. 상당히 강력한 헬프 커맨드이지만 일본어로 도배되어 있기 때문에 일어를 모르는 분들께는 어쩌면 쓸모 없을 지도….

이루어지는 경기

J리그 2부때와 1부때에 이루어지는 경기는 당연히 다르다. 물론 같은 것도 몇 가지 존재하지만 일단은 리그 별로 구분하여 경기들을 정리해 보았다(단 프리시즌 매치는 2월달에 언제나 가능하므로 제외했다).

■ J리그 2부 경기

▲ J리그 디비전 2

▲ J리그 컵

▲ 뉴 이어 컵

■ J리그 1부 경기

◀ J리그 퍼스트 세컨드 스테이지

▲ J리그 컵

▲ 뉴 이어 컵

▲ 아시아 클럽 리그

게임 오버

이 게임의 게임 오버 조건은 크게 3가지이다. ●자금이 마이너스인 상태로 월말이 되거나 ●2년이 지나서도 J2에서 11위 이하일 때 ●시합에 나갈 선수가 8인 미만이 되었을 때. 따라서 스폰서가 계약을 끊고 자본금을 가져간다거나 무리한 연습으로 선수들이 집단 부상을 당하면 그대로 게임 오버이다. 항상 긴장을 풀지 말고 게임에 임할 것!!

筆者之飛一代記

해석하면 「필자의 날림 일대기」라는 말이다…. 각설하고 야구 때처럼 다달로 나눈 육성기를 싣지 않는 이유는 매달 하는 일이 거의 비슷하기 때문에 의미 없다고 생각했기 때문이다. 따라서 분야별로 해야하는 일들을 나누어 거기에 맞는 가이드를 싣도록 하겠으니 이것이 우승에의 도움이 되었으면 하는 바램이다. 참고로 이 육성 가이드는 게임을 시작하여 J리그 1부 리그로 올라가기까지의 2년의 세월을 배경으로 한다는 것을 알아주기 바란다(즉, 2부 리그를 돌파하기 위한 가이드라는 이야기).

취임 때의 업적

■ 일대기에 의하면…

프로축구 팀의 사장. 그래, 사장이다. 이제 더 이상 나에게 "너 자냐?" 라고 핀잔주는 늙은이는 없다! 내가 최고라는 것이다! 그래, 나에게도 기회가 온 것이다. 잘 해보자! 라는 기합을 넣고 일단 내 이름을 올렸다. 그리고 출현하는 비서들. 그런데 이게 야구팀 때와는 달라서 모두들 모델해도 될 정도의 몸매를 자랑하고 있었다. 그래 이 맛이야! 그래서 가장 노출도가 높은 비서를 비서로 임명하였다.

이후에는 클럽의 이름과 마스코트를 선택하란다. 그런데 클럽 이름이…. 도 독어에 프랑스어? 거기다 영어까지? 너무 어렵잖아…. 하지만 여기서 약한 모습을 보이면 비서에게 기어오름을 당할 것 같아서 강한 이미지의 마스코트와 팀 이름을 정했다. 그래서 탄생한 것이 바로 미스트랄이라 한다. "폭풍" 이라는 뜻의 프랑스어 이미지에 맞게 유니폼도 산뜻한 파란색.

그런데 비서에게 라이벌이 탄생했다는 보고가 들어왔다. 잉? 나말고도 이 부귀영화의 길에 들어선 녀석이 있단 말인가? 녀석들의 이름은 「블레이즈」. 칫! 유치하기는. 그리고 비서가 뭔가 착각하고 있는 것 같은데 난 라이벌 따위는 키우지 않아!

그리고 본거지를 선택하라는 비서의 보고가 있었다. 자금 15억엔. 이걸로 뭘 못 가겠냐라고 생각하고 평소에 가보고 싶던 교토로 갔더니 지가가 무려 8억엔!! 야구 팀 경영 시절에 그 헝그리 정신을 생각하니 도저히 천도할 수가 없었다. 그리하여 선택한 곳이 바로 시즈오카(静岡)! 이것이 신생 J리그 팀 「미스트랄 시즈오카(ミストラル静岡)」의 탄생이었다(동시에 자칭 라이벌 블레이즈는 「히로시마 블레이즈(廣島)로 거듭났다).

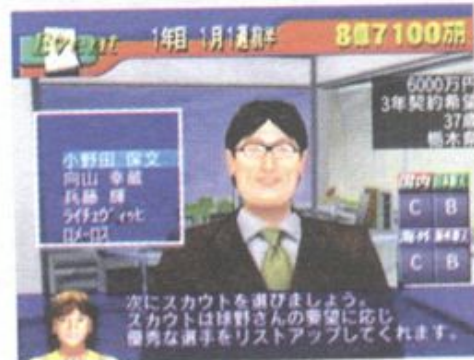
그리고 남은 것은 사람들의 관리. 초기 선수들을 보니 전부 생활고에 찌든 듯한 얼굴들을 하고 있었다. 뭔가 불안…. 하지만 다들 축구 선수로서의 기량은 갖추고 있어서 다행이었다. 감독은 5명의 후보가 제안되어 있었다. 평소에 4-4-2 시스템을 좋아하는 지라 이 시스템의 전문가를 2년 계약으로 초빙했다. 스카우트는…. 내가 이런 것까지 신경써야 해? 라는 심정으로 아무나 골랐다. 쳇! 야구 팀 시절에는 자동으로 있두만…. 마지막으로 등번호 달아주기. 아무래도 야구 때와는 달리 불편한 일이 너무도 많은 것 같다. 등번호 잘 달면 뭐 좋나? 비서에게 맡기고 나는 팀 출범식장으로 향했다. 그리고 우리 팀은 정식으로 J리그로의 첫 발을 디뎠다.

■ 포인트

일단 이름 입력과 비서의 선택, 클럽의 이름과 마스코트의 선택까지는 팀의 능력 자체에는 아무런 영향을 끼치지 않으므로 자신의 취향대로 선택해주면 아무런 문제가 없다. 라이벌 팀 역시 어디까지나 여흥이므로 꼭 라이벌과의 경기에서 이길 필요는 없다(단 이기면 팀의 인기가 조금 올라가는 이점은 있다). 여기에서 중요한 점은 본거지의 선택이다. 본거지에서 가장 중요한 것은 인구(人口)와 축구 인기(サッカー人氣)이다. 이 두 가지 요소가 높아야지만 손님들이 끊이지 않기 때문이다. 교통(交通)이 좋으면 어웨이 팀의 응원단이 많이 오기 때문에 역시 입장객을 많이 끌 수 있는 요소로 작용된다. 단 초기 자금에서 상당히 큰돈이 나가는 것임에는 틀림이 없으므로 가능한 위의 조건들을 만족시키면서 좋은 곳을 찾는 것이 가장 어려운 일이라 하겠다. 그러한 점에서 위의 일대기에 나온 시즈오카는 정말 추천할 만한 곳이다. 비용은 4억엔 대이지만 축구 인기가 엄청나게 높고 교통도 좋으면서 인구도 괜찮은 편이다. 더 좋은 곳도 있겠으나 가장 무난히 팀을 이끌어 나갈 수 있는 곳이므로 찾기가 귀찮은 사람에게는 이곳을 추천한다.

▲ 시즈오카는 정말 괜찮은 곳. 그래프를 보라!

선수들은 플레이 때마다 랜덤하게 나오며 초기 능력치는 거의 같으므로 그다지 신경쓰지 않아도 좋다. 감독은 앞에서도 말했지만 자신이 펼치고 싶은 전술에 부합되는 인물을 골라야 한다. 그래야 연습시의 효율도 높고 실전에서의 조직력도 향상되기 때문이다. 스카우트의 경우에는 하단의 능력을 보고 정해야 하는데 대개 팀의 초창기 멤버가 그대로 가는 경우가 많기 때문에 스카우트를 사용하게 되는 경우는 많이 없다. 그렇기 때문에 아무나 골라도 무방하지만 외국 용병이 가끔 필요한 경우도 있으므로 가능하면 해외 출신의 스카우트를 추천하는 바이다. 마지막으로 등번호는 어디까지나 취미이므로 역시 신경쓰지 말 것.

◀ 계약 기간도 요 체크!

▲ 스카우트는 어찌 되든 상관없으나 꼭 있어야 하는 존재이다.

월초의 업적

▲ 매년 해야하는 일들이다

■ 일대기에 의하면…

스폰서를 정하라는 비서의 말…웅? 스폰서? 그것이 뭐다냐? 뭐 대충 알아보니 돈을 대주는 곳이라는 것 같다. 그렇다면 당연히 돈 많은 곳이 장땡이겠지? 시민 단체에서 기본적으로 제공해주는 돈이 있나보다. 그래서 월초에 3억엔 가량을 받고 출발을 했다. 역시 유능한 나!

그 다음에는 TV 방송국에 관한 이야기였다. 이런 것도 해야 되나 라고 생각했더니 이건 자동으로 선정이 되 있었고 나에게는

단지 확인 의사만을 묻는 것이었다. 매스컴만 타면 됐지 방송국이 어디면 어때….

선수들을 보러 갔더니 주장(キャプテン)을 정해달라는 의견이 있었다. 이 놈 저 놈 불러 봤지만 대답들이 다 "난 주장 못해요." 라는 것 뿐. 쓸모 없는 놈들…. 다행히 수비수 중에 상관없다는 사람이 하나 있어서 주장으로 임명했다. 주장이라면 차이가 있어야 할 것 같아서 이름표에 별을 달아주었다. 좀 유치하나….

그리고 재차 들려오는 소식. 아무래도 우리 팀의 응원단이 생긴 것 같다. 「서포터즈 클럽」이라는 긴 이름을 가진 응원단이었다. 이름 한 번 특이하군…이라고 생각했더니 그게 응원단이라는 뜻이란다. 알아 나도! 웃길려고 한 번 그래 본 거야. 운영자금을 정해달라기에 대충 돈을 쥐어 주었다. 알아서 잘 살겠지 뭐…. 으아아! 대체 여기는 왜 이리 귀찮은 일이 많은 거야!

2월이 되니 2월 스케줄을 정해야 했다. 스케줄…. 일정이라는 뜻이지…. S·C·H…. 다른 팀하고 미리 붙어보는 것을 할 수가 있었는데 이건 뭐야? 해외캠프? 그래, 놀지 말고 훈련을 시켜야 강한 팀이 될 수 있지. 그래서 이탈리아로 전지 훈련을 보냈다. 그리고 나는 한 달 내내 놀았다. 이로써 모든 준비는 끝나고 우리는 리그 개막을 맞이하게 되었다.

■ 포인트

스폰서는 많으면 많을수록 자산 확보에 유리하지만 스폰서가 일정 조건(條件)을 걸게 되면 골치 아픈 경우가 있다. 물론 초반부터 조건을 거는 스폰서는 거의 없고(なし라고 표시 되어있다) 1년이 지나고 나서야 조건을 거는 곳이 생긴다(あり라고 표시 되어있다). 조건은 「리그에서 5위 내에 든다」라던가 「매월 전지 훈련을 간다」등등 다양하고 조건을 파기하면 스폰서가 떠나던가 스폰서가 낸 돈을 돌려주어야 하므로 갑자기 게임 오버를 당할 우려도 있다. 신중히 고려하도록. 대개 고액의 스폰서일수록 조건이 까다롭다.

▲ 조건을 걸고 있는 것이 보인다

▲ 파워업 된 방송국

방송국은 시청률과 관계가 있는데 리그에서 얻은 성적에 따라 방송국이 바뀌므로 참조하자. 자신이 선택할 수 있는 사항이 아니므로 어디까지나 참조만 할 것. 주장의 경우에는 "대충 자신이 있는 것 같습니다(そこそこ自信が あるようです)." 라고 표시되는 사람만 시킬 것. 그렇지 않으면 팀 조직력이 나빠진다. 주장에는 별 표시가 붙어있다.

▲ 주장 자질이 있는 사람에게는 이런 메세지가 뜬다

서포터즈 클럽이 조직되면 월초에 운영자금을 설정해 주어야 한다. 비서가 충분한 금액(充分な…)이라고 말하는 액수를 제공해 주는 것이 고정 관객을 늘릴 수 있으므로 항상 충분하게 제공해 주는 것을 우선으로 하자. 2월에는 프리 시즌 매치(プレシーズンマッチ)와 해외캠프(海外キャンプ)를 선택할 수 있는데(J리그 1부가 되면 하나 더 늘어난다) 프리 시즌 매치는 리그전에 미리 다른 팀과 붙어보는 것인데 원정 장소가 멀면 돈이 든다. 해외 캠프는 일정 비용을 들여서 선수들을 외국에서 훈련시키는 것으로 능력 상승치는 적지만 그외의 능력들이 조금씩 올라가므로 꼭 보내자.

▲ 게임 시작시라면 이 정도가 가장 무난하다

▲ 캠프를 떠나는 멤버들

운영과 훈련에서의 업적

▲ 부상 은퇴. 내 잘못이야…

■ 포인트

운영과 훈련, 그리고 뒤에 이야기할 시합에 관해서는 할 일이 별로 없기 때문에 샘플 플레이에 관한 것은 게재하지 않는다. 앞에서 설명한 오피스와 홈 타운에서의 할 일들을 참고하면 될 것이다. 매달 시작시에 광고비와 스타디움의 표 값을 설정하는 항목이 있는데 양쪽에 적당한 값을 넣으면 비서가 평가를 해준다. "성황일 것입니다(にぎやか…)." 라던가 "스타디움이 넘칠 정도(スタジアムがあふれるほど)." 라는 평가가 나오면 관객들이 꽤 오는 것이므로 참고하도록. 훈련은 3회의 휴양을 동반한 꽉 찬 8턴 프로그램을 추천하는 바이다. 연습실행을 하지 않고 일정을 진행하면 자동으로 휴양이 되며 포지션에 맞지 않는 연습을 시키면 효과가 없다(포워드가 GK세이빙을 연습한다던가 디펜스가 포스트 플레이를 연습한다던가 하면 그게 바로 삽질이다). 지역에 대한 투자는 월 1회씩 약간이라도 적립시켜 두는 것이 유리하다. 그리고 가끔씩 돌발적으로 지역 의회에서 차출요구가 들어오는 경우가 있는데 너무 돈이 많이 들지 않는 선에서 협조를 해주는 것이 좋다. 지역 인기가 좋아야 지역 단체의 스폰서 비용이 증가하기 때문이다.

▲ 시즈오카의 축제. 당연이 협조

▲ 경찰서 건조. 협조해 주자

▲ 이 정도의 광고비와 입장료면 어떤 상황에서든 흑자일 것이다

리그 성적에서의 업적

J2 BEST ELEVEN

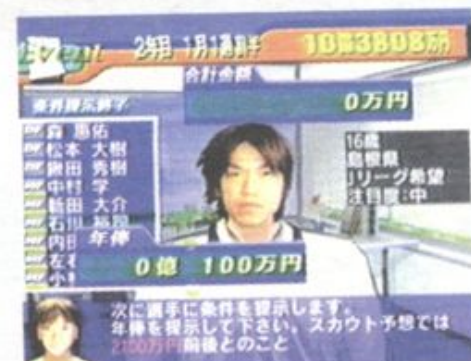
▲ 올스타팀인데 우리 팀 선수들이 9명…

■ 포인트

처음 1년부터 꼴찌를 하기는 아주 힘들다. 규칙적으로 연습을 해 왔고, 선수들의 컨디션도 항상 최악만 아니라면 4~7위 정도의 성적을 거둘 것이다. 그 다음에는 능력치가 낮은 선수를 이적을 시키고 신인 선수(기대도가 높은 선수를 뽑아야 한다)1~2명, 강력한 외부 선수 1명 정도를 데려오면 2부 리그 우승은 어렵지 않다.

▲ 이런 골을 넣는 선수나

▲ 호평을 받는 선수는 좋은 선수다. 절대 재계약이다!!

▲ 1 대 1 트레이드는 존재하지 않는 게임이므로 항상 돈을 비축해 놓아야 한다

▲ 신인 선수, 얼굴이…

1년이 지나 재계약이 되는 선수들이 생기면 일정 금액을 주고 다시 계약을 해야 한다. 물론 비서에게 맡겨도 좋지만 돈이 조금 많이 들기 때문에 직접 하는 쪽이 좋다. 연봉의 지급은 전년도 연봉과 그 해의 성적을 참조하자. 별 활약이 없었다면 5~20%의 웃돈을 주면 무난하며 활약이 좀 눈부셨다면 최소 1.5배에서 3배까지 주어야 재계약이 가능하다(참고로 에디트 선수의 연봉은 1억엔이다).

▲ 귀찮더라도 직접 하는 쪽이 손해를 덜 본다.

▲ 한일전도 실황 중계

▲ 실황을 들려줄 수 없는 것이 아쉽다

시합의 주가 되는 것은 2부 리그는 디비전 2, 1부 리그는 퍼스트 세컨드 스테이지이다. 이것의 결과로 우승을 가리는 것이며 뉴 이어 컵이나 J리그 컵은 1, 2부 리그에 관계없이 토너먼트 전으로 치루어 진다. 아시아 클럽 리그는 1부 리그에서 2월에 치룰 수 있는 리그이다. 그리고 이외에도 인터내셔널 컵 등의 국제 경기가 있는데 여기에는 자신의 팀이 단독으로 나갈 수 없으므로 앞의 경기 소개에는 넣지 않았다. 시합에 들어가면 연습장에서 했던 기본 배치를 변경하는 것이 가능하며 시합을 본다(試合を見る)와 결과를 본다(結果を見る)중에서 하나를 선택해야 한다. 이 게임의 실황 중계는 실제 TV중계와 거의 흡사하게 제작되어 있으므로 매 시합을 관전하기를 추천한다(시합은 중요 장면만 보여주므로 리얼타임 플레이는 할 수 없다. 매우 아쉽다). 관전 중에 A버튼을 누르면 공격이나 수비에 치중하라는 명령도 내릴 수 있으므로 꼭 관전을 하자.

우승

▲ 우승은 찾아오고…

필자가 우승한 시점은 2년째의 9월. J리그 1부로의 승격은 내년이 되어야 하며 상금도 준비되어 있다(물론 우승하지 않아도 상금은 있으며 다른 경기에서도 좋은 성적을 거두면 상금이 있다).

그 후로 우리들은…

1부 리그의 시합은 어렵기 그지없다. 물론 만만한 팀도 존재는 하지만 우승은 그렇게 쉽게 손에 들어오지 않는다. 전문에서도 주지했지만 1, 2부 리그를 상당히 많이 왔다갔다해야 우승이 가능할 것이다. 잡힐 듯, 잡힐 듯 잡히지 않는 우승의 길! 1부 리그도 2부와 그렇게 큰 차이는 없다. 단지 경기가 좀 많을 뿐! 자! 최고의 감독이 되기 위하여 오늘도 노력하자!